电子游戏与电脑游戏



科学时代

2000.4

速报

FINAL FANTASY IX™

最终幻想IX

ファイナルファンタジーIX







王家骑士 ●33岁 ●男

斯代那





盗贼团少年 ●16岁 ●男

希 丹

黑魔导士 ●9岁 ●男

比 比



ビビ

「人形…

2000年7月19日发售!!PS版

鬼武者



厂商:CAPCOM　类型:AVG　机种:PS2
发售日:2000 年夏发售预定　媒体:未定

华丽的游戏画面 华美的物语

讨伐今川义元的织田信长，正进攻斋藤道龙防守的稻叶山城。义龙的妹妹雪姬被身份不明的人劫走，玩家则必须在信长进攻以前将其救出。注意，担任主人公明智左马介配音的是金城武。





山城告急

最早于去年 4 月发表，后变更到 PS2 上发行的"鬼武者"以其令人惊叹不已的迫力镜头和战斗场面受到众多玩家的期待。PS2 的压倒性的表现能力很好的展现了作品独特的气氛，而剧本方面也十分出色，丝毫不逊于 CAPCOM 的另一王牌系列"生化危机"。



▲主人公的形象酷似金城武。



鬼武士出发解救公主

背月而立者的名字是……



第六天魔王信长

背对月光的男子就是织田信长，在桶狭间之战中如得神助取得胜利后，他的性格就完全改变了。他把人命视若草介，信长的身上到底发生了什么变化?



异形蠢动的战场

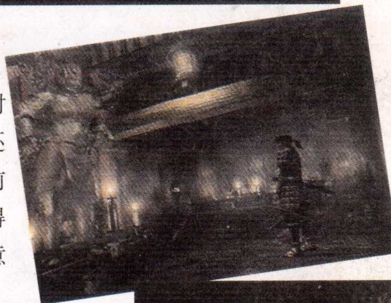


到处都是危机四伏!!!

只有皮和骨架还挥舞着利刃的士兵和以铁片盖着眼睛，速度极快的忍者同时出现在画面上，与这样的怪物为敌，左马介能闯得过去吗?答案就在左马介右腕上有如护臂的武器，其作用何在呢?

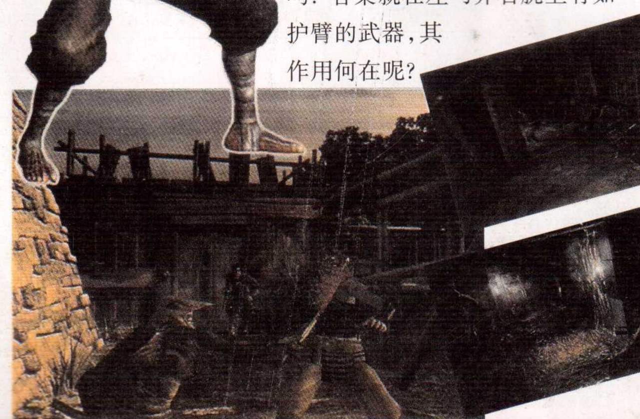
谜题众多!

左马介要面对的不仅是怪物，还有很多谜题在阻挡他的前进。调查室内的一切并取得有用的道具，任何值得注意的细节都有必要注意。





这里有问题吗?









DRIVING EMOTION TYPE-S



厂商:SQUARE　类型:RAC　机种:PS2
发售日:3月16日发售预定　媒体:CD－ROM

SQUARE在PS2上的第一部作品就是这个“DRIVING EMOTION TYPE・S”，一个能让你身临其境般自由驰骋的赛车游戏。虽然未能与主机同时发售，不过制作已经完成了，这次让我们来看看新的系统和游戏中登场的名车吧!

新系统CHECK!

为了表现真车金属外壳的质感，所以在这个游戏中搭载了很多新的系统以增加表现力。在决定了比赛用车后，玩者可从制造商与设计书的多角色检索系统“E・SEARCH”中选择，这可以使你在与朋友对战时方便地找到自己擅长使用的车型。另外，游戏可依据个人喜好规划画面上各种显示情报。在只显示必要情报的条件下，这会给玩家带来犹如身临其境般的真实感觉。



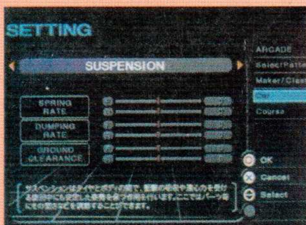
E・SEARCH

除有制造商情报外，发动机的最大马力、车型、轮胎、车高、总排气量等多种情报都会提供给玩家。

DISPLAY



DISPLAY是决定是否显示各种游戏画面上情报的系统，如果全部OFF，那将带给你震撼感十足的逼真感觉!



SETTING

无论刹车、制动器、齿轮、车轮、排放、图表等都可在此自动调整，十分的方便。

体会真车的感觉!



本作除日本六大车种和西方六大品牌外，还特别加入了11家厂商37种车型。这次以西方车型为中心加以介绍，值得注意的是其中还有比赛专用车GT登场!

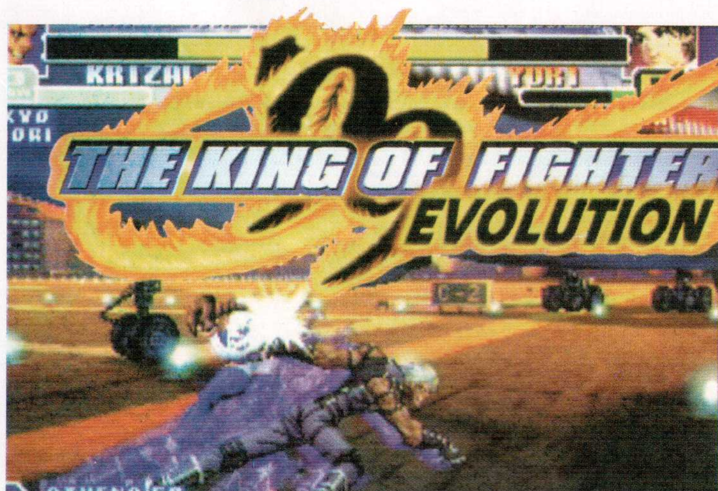


体验驾驶真车的感觉!

GT车登场!

要求具备综合技术的GT车最可表现制造商的实力，本车专为比赛而设制，可让玩家领略赛车游戏的真谛。





格斗之王’99
EVOLVTION

“KOF’99 EVOLVTION”已经发售了，但没有DC的玩家相当多。为了这些玩家，我们这次特地带来了关于它的冲击性新情报。这就是与街机版“KOF 2000(暂定)”有联系的两个新人的资料。

厂商:SNK	类型:FIG	机种:DC
发售日:3月23日发售预定		媒体:GD－ROM

EXTRA STRIKER中登场的2个新面孔



在本作中有新的角色可以选择，而且这两个人——赛斯和瓦妮莎计划将在街机版的“KOF2000(暂定)”中出场。他们与故事中的角色到底有什么联系呢?

赛斯 热爱家族，身高190CM，有偷听的爱好。

瓦妮莎 身高182CM，体重67KG，带有结婚戒指的女性。

与NETWORK相对应!

厂方特别设置了本游戏的公式网页，这里可以得到不少关于作品的最新情报，设有NETWORK RANKING让玩者将生存模式的成绩上传与其它纪录保持者相互比较。此外，还可直接下载EXTRA STRIKER。





时间制生存模式和无限制生存模式

本作中有在规定时间内把所有人击倒的“时间制生存模式”和利用剩余体力一直打下去的“无限制生存模式”两种，实力高的玩家可以一试。





INTERNET MODE

NETWORK RANKING

你参与生存模式后的优胜信息将被记录，这个时候可进行“加载存储器的作成”。为了网上登录，作成存储器是非常重要的。



DREAM HOME

满载新情报的“KOF 99 EVOLVTION”的公式网页。

DREAM MARCH1999 MOVIE

鉴赏“KOF DREAM MATCH 1999”的电影。









广大玩家十分关心的“KOF2000”至今仍未公布详细的资料，但通过此次的“EVOLVTION”各位可以先行体会一下这一不朽系列的魅力!

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

美国英雄VS CAPCOM

期待中的大作将会登场!

厂商:CAPCOM 类型:FIG 机种:DC 发售日:3月23日发售预定 媒体:GD-ROM



全13种类的助攻类型

本作共有13种助攻,每个角色可拥有其中3种,选择人物时玩者可任选一种。

根据各种情况,助攻在对战期间将是非常有效的攻击,但首先各位要对其种类和特征了解清楚。



攻击类型	攻击性能
SHOOTING	从画面边飞出飞行道具攻击,以隆、肯和赛克罗夫斯为代表。
地上攻击	只限于地上的攻击类型,如桑吉尔夫的双LARIAT等
移动攻击	在空中或地上移动进行攻击,如隆的龙卷旋风脚和北斗的紫电都属于此类型。
突进攻击	以身体冲撞的攻击类型,以美国上尉的CHARGING STAR为代表。
对空攻击	专门攻击空中的敌人,如隆的升龙拳和凯布尔的シミター。
不规范攻击	不规范行动的攻击类型。
摔投攻击	把对手摔出去的攻击类型,包括桑吉尔夫的FLAGPOWERBOMB和多伦的援护摔投。
对空摔投	把空中的对手摔出去,这是桑吉尔夫的AERI-ALRUSSIANSLAM。
回复援护	回复一定体力,是SONSON和吉尔的设定。
能力援护	使攻击力和防御力上升,是卢比哈特和阿明戈的设定。
攻击补助	可达到限止对手行动的攻击类型,如蜘蛛人的WEBBALL
打击类型	把对手打飞的攻击类型,是威诺姆的设定。
平衡类型	包括辅助攻击和反击的异类,详情见下。

辅助攻击的变化种类

VARIABLE ASSIST(辅助攻击)



这种系统的特征是令待机的角色进行辅助攻击。

VARIABLE COUNTER(反击)



在防御中输入指令可以呼出另外一名角色进行反击,反击的特征视角色的不同而变化。

平衡类型是什么?

13种类型中最特殊的一种,以古烈的平衡类型为例进行说明。



辅助攻击与反击模式的变化

例:古烈

以辅助攻击目的唤出古烈,他会以手刀进行攻击。但若以反击目的唤出古烈,他则会使出脚刀。对空攻击类型的脚刀虽好用,但却不能像手刀那样组织有效的进攻。究竟使用何种方式对敌,大家应在实战中进行摸索。

射击类型





平衡类型





SEGA

NBA 2K

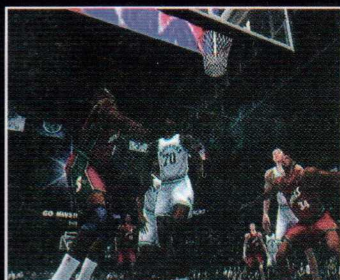
厂商:SEGA	类型:SPT	机种:DC
发售日:3月23日发售预定		媒体:GD-ROM

通过人物设定模式可以使以前的球星复归

真正的NBA全明星赛已经结束了，季后战也进入了后半阶段。本游戏包含有两种创造模式，其中PLAYER CREATE值得向大家推荐。本模式中有"自由作成选手"机能，不仅可以调节短裤的长短、蓝球鞋的样式，甚至连护腕和纹身这些小细节都可加以改变。

1. 近期重返赛坛成为话题的坏孩子

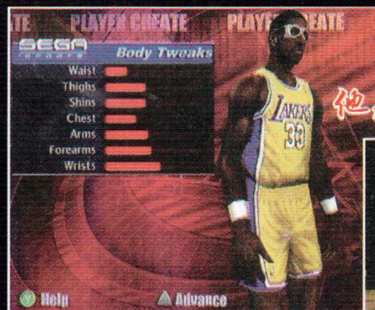
首先是最近与NBA签约归来的篮板王，人称"坏孩子"的罗德曼(现在又已经与俱乐部解约)。他是防守位置上的重要人物，自称在一节里可以得20分。



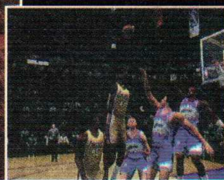


2. 持续效力20年的巨星

这次的形象是根据以往著名的运动员天钩贾巴尔设计而成。因为他是一名在20年中持续效力的球员，在湖人队中是全队的核心人物。虽然他的眼睛并不好，但他独特的防护眼镜，却给赛场带来了活力。当本队比分落后时，只要将他派上场，就可以放心了，他会调整全队队员的情绪，并带领大家得分，他绝对是赛场上的焦点。



他是最佳得分手



你能阻止乔丹的进攻吗?

迈克尔·乔丹退级已经1年了。在新的世纪中年轻的球员们，都在沿着他的足迹，努力为夺取NBA冠军而拼杀。连日的比赛是对速度和耐力的考验，在几天中那振奋人心的精彩比赛之中，大牌球星的精彩表现给人留下了深刻印象。在我们的游戏中，年轻球星将与后卫乔丹一决高低。如果是你，你将会选择哪一位球员，去阻挡乔丹的进攻呢?



21号 凯文·加内特 明尼苏达 新林狼队

具有2米11身高的凯文·加内特，专会破坏矮个子前锋队员的进攻。速度和身高的优势，使得任何人都不可小看他。弹跳和急停可是相当棒呀!





3号 艾伦·埃佛森 费城76人队

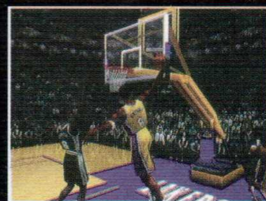
在迈克尔·乔丹退役后的第一个赛季里，身材矮小的艾伦·埃佛森(183CM)崭露头角，虽然由于身高的原因，限制了他的扣篮，但他独特的急停转身是控制高个儿队员的法宝。他能在最佳时机阻击对手，并且得分。





8号 科比·布莱恩特 洛杉机湖人队

在迈克尔·乔丹的最后一场全明星赛上，科比·布莱恩特担当起了为本队得分的重任。他能够很好地控制比赛场面，是一个难得的人才。



フレースヴェルグ

HRËSVELGR

FORMULA HIGHPOWERED

竞速战斗机



厂商:GUST	类型:RAC	机种:PS2
发售日:预定5月25日		媒体:未定

生存在0.001秒世界里的男人们!

在2040年,由于飞行技术的发达,战斗用飞机趋于速度化、小型化。而且,在世界上也掀起了驾驶战斗机向速度极限冲刺的热潮。

玩家作为驾驶员操纵战斗机,目标当然是夺得冠军。赛场为设置在空中的环形跑道(CIRCUIT),在比赛中可自由利用3D空间。另外,比赛还将受到强风等自然因素的影响,玩家一定要采取周密的战略对策。

不可用常识计算的比赛!

这场在空中翱翔的比赛自由度相当高,如在安全的高空飞行与在充满障碍物的地表飞行就存在着很大差异。此外,机械的性能、比赛中对手的攻击等都是应重视的问题。要想取胜,关键取决于玩家的技术与判断力。



在广阔的空间内进行比赛!

瞬间的犹豫都会致命



在本游戏中所有场所都可用于比赛,从危楼高耸的都市楼群到人迹罕至的山林溪谷,处处都充满了障碍物,在这些地方展开速度的比拼充满了刺激。

前所未及的疾速!

在比赛中战斗机的平均时速可超过1000公里,这在以往的游戏中是找不到相同感觉的。



为胜利不择手段

击落对手的战斗也是比赛中的重要因素,有必要安装上可击坠敌人的飞弹和激光枪,并装备屏滤障。

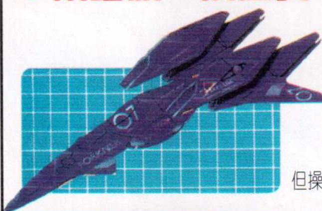
在空中展开的比赛路线如何安排?

在本游戏中,并不存在基本路线这个概念。在各个阶段都有叫作"POWERBAND"的能源供给站,这就是一个大致的路线指导。在接近"POWER BAND"时机体的性能将得到充分的发挥。



8队强豪一决胜负

登场的8个对手中,有乐于助人的,也有只知一味攻击的,个性十分丰富,了解对手的性格是取胜的捷径。



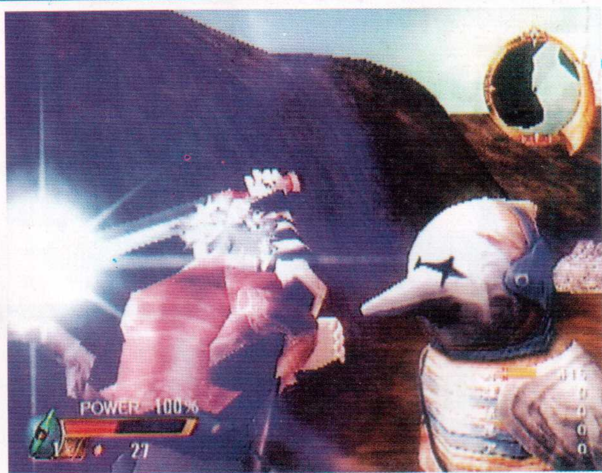
FORKNER 新兴机

FORKNER的机制构造简洁,虽无战斗力但操作性能高,是优胜侯补的角色。

XENUM 赛那姆



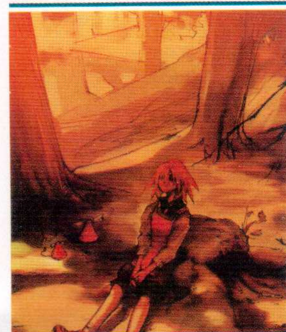
擅于给对手制造妨碍和攻击,他的重点在于火力与装甲,但速度值得注意。





厂商：FROM SOFTWARE　类型：RPG　机种：PS2
发售日：4月发售预定　媒体：DVD－ROM

头上盖着锅的主人公!?



动作RPG"EVERGRACE"是以持有"勇气"之纹章的尤狄拉尔特和他的姐姐为主人公展开的。这个游戏的特点在于得到的任何装备物都可以自由组合，其中还有能使能力上升的DRESSUP系统。依情况变化而变化装备的冒险游戏以前曾有过不少，但本作绝对会给你带来非同寻常的乐趣。

探索深奥的游戏系统

发售日将至，游戏系统也逐渐明朗，这次我们把注意力放在画面和地图上进行解析，并公开一些新情报。需要注意的是画面左下方的体力显示，这可是要点!



打倒敌人得到装备

打倒敌人后是可以得到武器的，但是武器入手后不能当时立即装备这一点要注意。装备武器必须在记忆点进行。

在行动中会遇到敌人



▶与敌人战斗后，敌人的武器会掉在地上，得到它但不能当场装备。



◀只有到记录点才能装备得到的武器。

迷路前先看地图

地形是以主人公为中心显示的，范围广阔。主人公要与敌人战斗，也要一边核对地图一边进行冒险。地图上颜色的深浅代表地形的起伏。



注意别迷路



▲地形非常复杂多变，但都会在地图上显示出来。

兵器很重要!

这个画面右下角的数值表示装备的武器和物品的耐久度，数值为0时，那就要注意武器可能已经坏掉了。



POWER GAUGE(力量表)

当"POWER GAUGE"(力量槽)达到一定标准时，伤害度就会增加。应注意的是它和这个游戏体力槽是共用的，对敌攻击时一定要注意这个槽的残量。



使用特殊能力

若装备上特定装备品就可以发动强力的特殊能力。但是使用它的同时也会大量消耗你的物品耐久度。





snowboard supercross

スノーボード スーパークロス

超级雪橇锦标赛

厂商:EA	类型:SPT	机种:PS2
发售日:2000年春发售预定		媒体:CD－ROM

雪橇越野赛～速度与技术的竞争

"SNOWBOARD SUPERCROSS"是以混合越野雪撬赛为主题的竞技游戏，玩家要在规定时间内做出各种动作取得优胜。本游戏通过角色、比赛设计、BGM和DJ等忠实再现了雪撬大赛的世界!

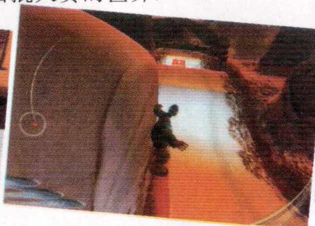






陶醉在大自然的魅力之中





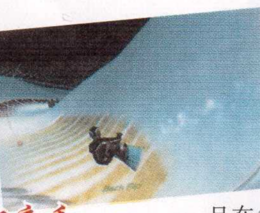




在美丽的赛场上华丽地滑过吧!







各种高难度的特技也是得心应手

跳跃的时刻可要做个很帅的动作哟! 难度动作虽不是过关的必须条件，但成功了的话各种参数就会上升，并可练出特殊技。高水平空中动作虽然操作复杂，但使用OPTION AI机能，并且在条件具备的情况下就可能自动出现。









模式众多



模式全部有7个，有挑战世界杯模式，也有以击败对手得分而胜出的模式。

选手共有8人，分FREE TYPE、BOARDERCROSS、ALPINE三种。这8个人各有各的性格，玩家可根据自己的喜好加以选择。



角色有3类共8人

注意左右的标志



左边的标记是从开始到终点的相对距离表示。右侧是可增加空中动作成功率的肾上腺素表,越多越有利。

下岗后的早晨

リストラの朝

人事部長：
「君たちの夢はなんだね？」
泰造：
「はい！社長です。社長になることです」

厂商:PANDORA	类型:AVG	机种:PS
发售日:未定	媒体:CD－ROM	

PANDORA MAX SERIES 赠 社会派 冒险游戏

下面向您介绍“PANDORA MAX SERIES”第五个作品“下岗”！主人公是一个被公司解雇的中年工薪族，他开始了前所未闻的冒险。

游戏以主人公泰造的生活为主线，分为通信模式和以故事为主的冒险模式。

用这个游戏去体会一下生活的辛苦吧！



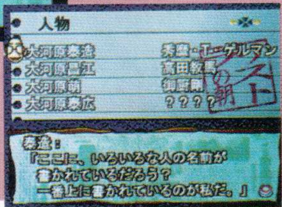


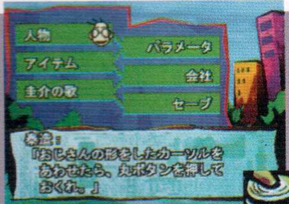
大河原泰造(46)

通信模式

时代が時代だからね。
その通りだ。ひどすぎる！
自分に反省点はなかったのか？
泰造：
『『今週いっぱいで退職してもらうから。』
これはないよね、これは。』

在这个模式中，根据泰造的选择将出现相应状况，不仅仅是单纯的行动选择，泰造与玩家的对话也将决定他今后的人生方针。







展开故事模式，故事基本上是一条主线，也有依据泰造参数的分支，参数包括“精神”、“所持金”还有“对明天的希望”。

冒险模式

突然被宣布“下岗”!!

这样可以原谅吗？

主人公大河原泰造是在“乐才社”辛苦工作了24年的工薪族，游戏从他突然被解雇开始。一点思想准备也没有的泰造面对同事的冷漠，还有家人的不体量……最终决定向社会复仇！结果又如何呢？

在这里向大家介绍游戏的基本内容，这是一个悲哀，可笑又让人同情的中年人与生活抗争的故事。

那天早上他得知……



在乐才社工作的大河原泰造（46）被上司高田教马(46)解雇，备受打击的大河原一时间无法接受这一事实，他冲进厕所，努力想让自己冷静下来……

家人反应冷漠

大河原的妻子昌江、长女萌和儿子泰宏在得知他被解雇后，不但不体谅其心情，反而冷言冷语。身陷悲哀中的大河原，在伤心之后开始想报复害自己的公司……



泰造钻进牛角尖

泰造想了半天，计划用炸弹破坏公司，一个月后他揣着炸弹来到公司，不料已有人抢在他前面。一伙最近骚扰社会的恐怖份子占领了公司，处于混乱中的大河原将何去何从？





FAVORITE DEAR 純白の預言者

厂商:NEC　机种:PS　类型:SLG
媒体:CD－ROM　发售日:未定

期待中的续篇终于登场!

以勇者们接受指示，去解决各种事件为基本系统的大受好评的"FAVORITE DEAR"，即将推出续作。这回由前作的回合制变为以角色的行动与时间进程为准的REALLY-TIME(时间制)模式。游戏中将随时间变化而发生事件，充满了紧张感。下面介绍一下本游戏的基本要素。







物色勇者,解决事件!

当地上界出现混乱的征兆后，主人公将引导7名勇者重建和平的秩序，这就是作品的主题，是RPG性很高的模拟游戏。

说到模拟游戏人们就想到困难和复杂，本游戏的主要系统就是按指示行动并为解决事件而战斗，非常地简单明了。操作也很简单，谁都可以体会到这个世界观深奥的游戏的乐趣。

STEP 1 选拔勇者

扮演受命守护地上界天使的玩家，最初不得不寻找勇者候选人。也可以到妖精中去寻找或拜托它们，想得知作为勇者角色的情况可用"访问"一项指令。



法恩·路·卢卡斯

擅长使用魔法剑的魔道士，经常到各国完成任务，具有丰富的地理、政治、历史知识。



塞西娅

住在未开之地的森林，擅长使用弓箭，对圣母的传说充满憧憬。

后补勇者新人物登场

STEP 2 为寻求事件移动

如果出去探索的妖精发现了事件，那首先要了解事件的轻重和难易度，然后再把勇者送过去，若时间过了而未行动就会视为放弃。天使与勇者同行的话，也会发生战斗和特殊事件。





STEP 3 用战斗解决事件

与勇者同行会遇敌，到达事件现场会突然进入战斗。虽然天使不能给予勇者直接的行动指示，但可用魔法和祝福来支援。另外，各勇者到达的地点和当时的状况皆不尽相同，有时也会全体同时陷入战斗。



▲与妖精同行它会告诉你它见到的一切。



用祝福魔法援救勇者



提起最近非常流行的3D动作冒险游戏，自然不能漏掉这个『花，太阳，雨』。自由地在地图上走动并解谜的设计与其它AVG相同，不过这个游戏没有任何杀敌的情节，只是一味地解谜前进，属硬派推理冒险游戏。



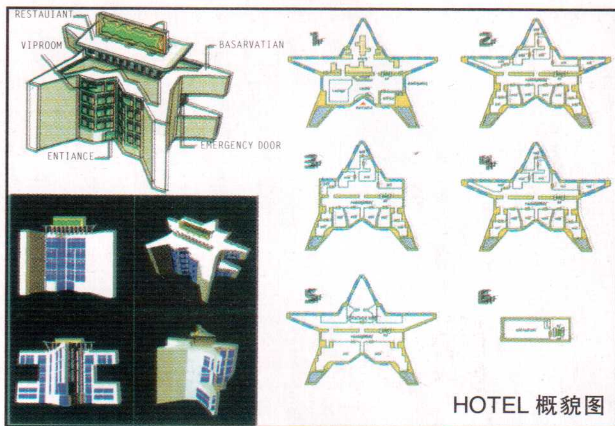
厂商：ASCII　机种：未定　类型：AVG
发售日：2000年内　媒体：未定

WELCOME TO HOTEL FLOWER SUN AND RAIN

为了回日本，墨雄向旅馆『花，太阳，雨』的方向驶去，不料途中爱车出了故障。好不容易搭上了车，可司机却有事相求……



受司机的拜托，墨雄来这里找一个叫圣丹斯的人，并要把从司机那里得到的一个名叫“HOPPER MAN”的玩偶交给圣丹斯。圣丹斯在什么地方？墨雄毫无线索。玩家要把这座六层的建筑走遍，在这个过程中，故事慢慢展开了……

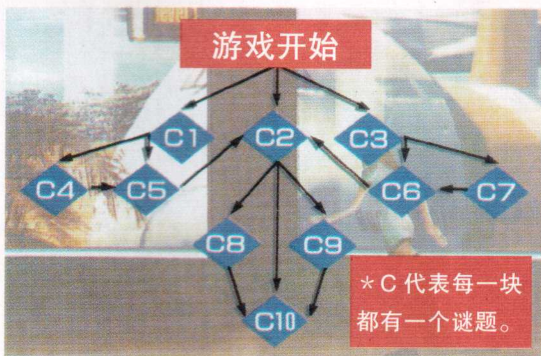


HOTEL 概貌图

错综复杂的CATEGORY（类型）

（见右图）这个作品中有很多谜题，游戏开始时即可向C1～C3三种事件挑战，除C8、C9、C10是必解外，其它可以选择，若选了C1或C3，那么C4～C7的事件就也不得不去解决了。





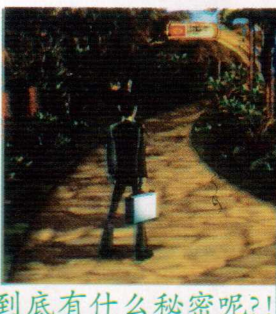
同一天又一次再生了……我不后悔

这个游戏引人注目之处在于它的时间是变化的，决定主人公生命的谜题都被集中在了一天之内。如果不能在规定时间内解谜的话，那这一天的清晨就会重新开始。在相同的早上醒来，主人公却毫无感觉，真是奇怪的世界观。不过在时间反复和睡眠时，事件也有可能发生变化，总之解开游戏之谜的关键就是“时间”。

抓住解谜的关键　充分利用时间

可以依靠的，只有箱子和人偶

本游戏中的物品可没有远离日常生活的枪和什么秘密武器，有的只是没有装任何道具的箱子和那个人偶。好好用这两件物品有助于解开事件，重要的人偶好像可以和别的物品交换。



▼游戏中使用自己的视角来完成事件，还可以使用别人的视角来进行操作。



到底有什么秘密呢?!



樱花大战 GB

檄·花组入队!





厂商 SEGA	类型:SLG	机种:GB
发售日:预定 2000 年春		媒体:卡带

在 1999 年春就公布将发售的"樱花大战 GB 版",现在终于有了新的情报。此游戏的系统一直深受玩家好评,所以在 GB 版中还会沿用此系统,并且又加入了很多新要素。

这个游戏分为两部分,一是以登场人物进行交谈为主的冒险模式,另外则是与敌人进行战斗的模拟部分。下面,我们就对游戏中的重要情报一一加以介绍。

LIPS LIVE INTERACTIVE PICTARE SYSTEM 仍然存在

"樱花大战"中最有代表性的就是 HIPS 系统,这个系统将会在 GB 版中继续延用下去。在使用 LIPS 系统的对话中,会出现分支,并有时间限制,如在规定时间内没有回应,选项将相应发生变化,这种设计使游戏充满了紧张感。玩者一定要用心面对。



帝国华击团在 GB 上登场

帝国华击团花组队长。在 2 代时他已进升为中尉,但此时他仍是少尉官衔,由此可见,GB 版的时间应与 1 代较为接近。



大神一郎



桐岛堇

家,擅长琉球空手。出生于冲绳的武术





神崎堇

大财阀神崎家的女儿,生性骄傲。



艾丽丝

出生于法国,父亲是有名的大富豪。



李红兰

出生在中国的天才科学家,在花组中负责技术和新设备开发的工作。

玛丽娅·达琦帕娜

出生于俄国,父亲是日本人,是帝击的骨干。





真宫寺樱花

帝国华击团的新成员,北辰一刀流的传人。

藤枝指挥官登场

在此次的"樱花大战 GB 版"中,将出现在第一作中登场的帝国华击团副指挥官藤枝。那么这回的故事是不是第一作终了之前的故事呢?



注目的记录系统

以前的"樱花大战"记录系统会在各章的结束时进行记录。而这回的 GB 版游戏中则采用以每日的形式来进行记录。



迷你游戏

GB 版的系统与"樱花大战"的 SS 版一样,在特定事件发生时会出现迷你游戏,而这回迷你游戏将更加丰富,因为是在 GB 上出场,所以迷你游戏部分将会比以往更有趣,更好玩。



科学时代4月刊

(总第51期)

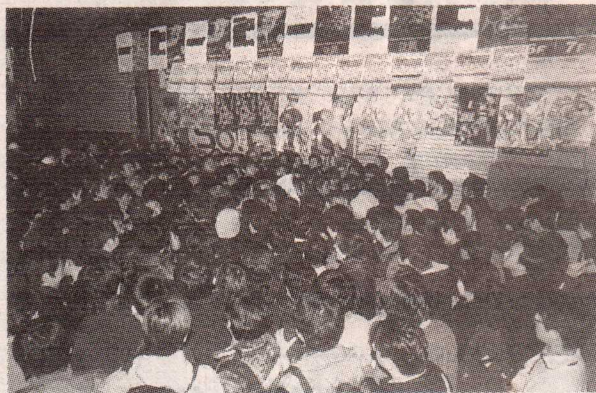


主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
本刊顾问 常志海 林英 黄宗道 尹双增 黄进先 林维纲
本刊法律顾问 海南弘钢律师事务所/陈任雄 林接明
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立 章之洁 卢克 冠文
策划总监 肖裕藩
执行主编 卢克
执行副主编 冠文
本期责编 陈宇
版面设计 张华
美术编辑 薛霜
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78-117
邮购地址 北京清河邮局062信箱
邮编 100085
出版日期 2000年4月15日
印刷 山东莱阳新华印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
读者热线 010-62924382
广告发行部 0351-7066387
定价 7.90元

科学时代(月刊)

电子游戏与电脑游戏

EVENT PLAY STATION 2 发售！



3月4日，期盼已久的PS2终于上市了！当天ファミ通特快小组出动前往东京都内各处取材。

首先来到电玩店，从发行日的2天前3月2日开始，众多人就开始拥往秋叶原，这里成了FANS们的海洋。这个队列随时间也越来越长，在发行日当天，已有超过5000人围在店前。为此，各电玩店都提前了开店时间。



在新宿，开店时间也大幅度提前，从早上5点就开始作生意了。专为PS2设制的贩买点排起了长蛇阵。有2000多狂热的FANS在这一行列。



而涉谷方面为配合上午7点的发卖，而设置了巨大的倒计时屏幕。此外也为买不到PS2的人安排了PS2的体验区。由此，前来视察的SCE社长久多良木为PS2的开门红露出了满意的笑容。



所去取材的店中，PS2都为走势红火，通过照片我们可以看出在日本喜欢游戏的玩家对自己所喜爱的人有多么疯狂！



业界新闻

游戏业界　新闻摘要

EVENT SCE的久多良木键社长在发售日喜上眉梢！

3月4日发售日一早，SCE社长久多良木键就前往东就都内各卖点视察。在清晨4：30分起，ファミ通的取材记者班就目击到正在秋叶原视察的他！并请他说一下在发卖的感想。



——请淡一下您在发售日这一天的心情。

久多良木：有5年了吧，让我想到了PS的发售日，那时就很热闹了，而今天更加火热。大家期盼已久，现在终于可以玩到了。100万台的目标也差不多达到了。这一切都是大家的功劳，制造厂、软件制造商和所有出力了的人。这是以众人之力而迎来的发售日。

——队伍排得真不得了呢。

久多良木：只有《DQⅣ》、《Ⅴ》可与之匹敌吧(笑)。开始时定于星期五发售，但星期六是休息日，所以就定在这一天了。天还挺晴朗的(笑)，一切都很顺利。有这么多的人支持我真的很高兴，另外这还是头一次体验倒计时呢。(笑)

——是无限感慨吧？

久多良木：不是，换作PS的话，今天和5年前的那天没有太大区别。娱乐、通讯是人们生活在一个基本点。现在数字电脑世界越来越广阔。不仅游戏业，日本整体上都开始景气起来。



SOFT WARE 游戏与周边产品的销售



PS2游戏在每个店都卖得很好，那么软件和周连产品情况如何呢？让我们来看一下专卖店的情况。

"游戏店在早7：00点开门一个半小时内就卖完了，周边产品如记忆卡、专用托架等都早于游戏机就开始出售了。游戏软机属《山脊赛车V》和《决战》最受欢迎"。（秋叶原店）

"上午9点开始出售，半小时内就卖完。周边产品与之相比销售量略少一些，不过也快卖完了。受欢迎的是《街霸EX3》和《山脊V》，不过还是买游戏机的人引人注目。

HARDWARE SCE提供与PS2互换的街机基板

2月24日SCE对外发布了要向业务用游戏制造商提供PS2的电脑基板的消息。SCE说，这次提供的基板搭载PS2的EMTION ENGINE和图像合成器。



"我们要以PS的商务扩大，来促进电脑娱乐业的全面发展。"

自春季以来，此基板已提供给SNK、CAPCOM、KONAMI，JELECO、TAITO、NAMCO、DIKUMO、HUDSON8家公司。而有更多的制造商也希望得到此基板，此后，不知将会诞生什么样的游戏？

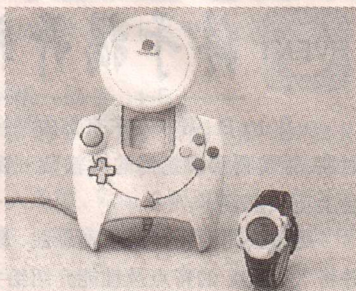
SCOOP 用手表与INTERNET连接 SEGA与SWACH共同开发新产品！

2月24日，SEGA和瑞士著名表业大腕SWATCH联手，举办了合作开发新产品的发表会。



SEGA的大川功会长和SWATCH的尼克·荷耶克总裁携手上台，首先共同发表了联手宣言。之后进行了，利用DREAM CAST和SWACH手表连接INTER网的实际演示。

SWATCH ACCESS内装有1KB容量的RFID(非接触式记忆CHIP)，用专用附加器与DREAM CAST相连接，这样就可以进入预先登录的网址了。这样一来，就可以随时随地快迅奔入你喜欢的网站了。



这款SWATCH ACCESS预定价格为15000～20000日元和DREAMCAST相连的专用附加器价格未定。目前发卖预定在4—5月左右。

"将因特网带在身上，"这是今后待开发的重点，我们期待着地球会越变越小。"(大川)

此外，还展出了由SWATCH设计的DREAMEAST。

两社的合作，将会使因特网离我们越来越近，使我们的生活越来越便利。

EVENT 对奥林匹克的贡献，"WORLD CUP"获特荣

2月16日，日本奥林匹克委员会将一张感谢状授与了由KONAMI发卖的PS用软件"WORWL CUP实况 — WINNING ELEVEN4"。



这是因为通过KONAMI贩卖的这款游戏，让运动的魅力在世界各地发散开来，使体育运动空前昌盛。这是一款对于塑造、强化运动选手；对于以和平友好为目标的"奥林匹克精神"的游戏，"这激励我们在今后要作出品质更高、更令人感动的运动游戏，为体育界的发展作出更大贡献。"(KONAMI广报)



这次的荣誉成为了游戏界的一大快事。这是否意味着，对奥林匹克的注目也会越来越高？

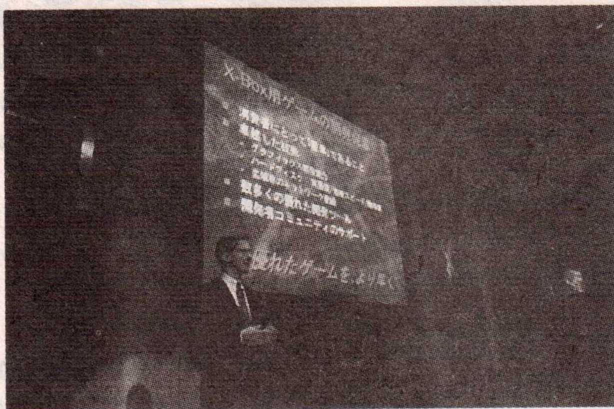
HARDWARE 家用游戏机资料可与街机互换

在前不久AOU展中，展出了很多能使用家用游戏机资料的游戏，像NAMCO的"斗魂烈传4"；CAPCOM的"MARVEL VS CAPCOM2"等。另外，准备在今年春季发售的CAPCOM的"POWER STONE2"，也准备了家用机和街机互换的资料。今后像这样互相交换资料的游戏也会渐渐增加起来的。





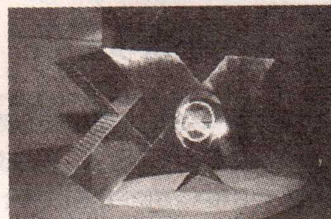
终于揭开神秘面纱——微软"X—BOX"发表



3月10日，微软在东京都内举行记者招待会。这一段时期，被传得沸沸扬扬的微软"X—BOX"终于在这个招待会上正式发表了。

微软公司的帕特威尔副总裁、汤姆森等出席见面会，并将X—BOX的特点及性能介绍给大家。

X—BOX的特征，简单地说，就是一个可以将CPU的演算结果用图像表示出来的叫作"X—CHIP"的绘图芯片。它一秒钟可以处理3亿个多边形。单就数字而言，它的描画能力是PS2的4倍。而且还搭载了家用GAME机的硬盘（8GB，并且与8MB的记忆卡并用。）更有NET WORK机能。不仅可以用电话线，还可采用以太网。具体的连接方法，虽没在会上明确展示，但使用了CATV和企业内的NET WORK，使高速、大量容量通信成为可能。X—BOX，便使用了符合这一特征的设计。



更甚之，在供给软件的媒体方面采用了DVD—ROM，同时也搭载了DVD VEDIO的再生机能。

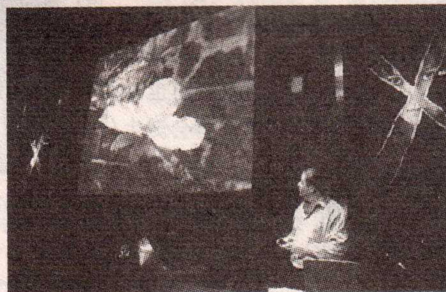
大家所关心的X—BOX的发卖期，初步定在2001年秋季，而且据说是全世界同步发卖，价格虽然还没有定，但汤姆森副总裁在发表会上声明："是一个可与其他公司相竞争的价格！"到底是多么钱呢？我们拭目以待！

日本软件制造商的欢迎呼声

CAPCOM 迁本兼三社长	知道了X—BOX的冲击性发表之后，在非常吃惊的同时，作为软件制造商心中充满了对新类主机的挑战。我们期待着这种可触动我们挑战欲的事物出现。
光荣 襟川惠子社长	我认为家用游戏业界存在着很大的灵活性。最高性能软体的开发变得越来越容易，这是我们一直期待的。
KONAMI 上月景正 会长兼社长	X—BOX这种新型平台的诞生，扩大了家用游戏机市场，我们十分欢迎，敝社也组成了面向X—BOX的开发队伍。预定要捷足先登开发此项目。我们期待着这项目的早日成功。
ディースリパブリッシャーズ 伊藤裕二社长	面向大容量下载的个人用户，这种新型NETWORK终端的上市，使我们倍感欣慰。我们能够提供什么呢？这需要仔细考虑一下。
NAMCO 浅田安彦常务	微软公司加入游戏开发，我们十分欢迎。通过X—BOX的成功。加速了我们向电脑娱乐业发展的信心。
ハドソン 工藤浩社长	开发NETWORK的意义十分重大。这对于经常使用计算机的人来说也有很多好处。今后，我们想以使用NETWORK的多数玩家为对象，为他们开发一些项目。



发表会上公布了一些惊人的DEMO影像！



在记者招待会上，使用专门为X—BOX制作的特别式样的机器举行了映像的示范表演。

虽然这次公开的映像并不是实际的GAME画面，而只是DEMO用的映像，一秒钟可处理3亿个多边形的美丽画面，使强大的现场报道阵容，发出惊呼声。而且在这天所使用的机器只为展示用，图像性能也只是实际制品的10分之一而已，就使图像变得如此惊人，那么实品呢？……真令人期待啊！



冲击全世界的X—BOX的发表，是微软进军家用游戏机业的决心，许多软件厂商对能够为它开发游戏表现出了十分积极的态度。

EVENT X—BOX在美国的发表

3月10日（日本时间11日）、微软总裁比尔·盖茨在加利福尼亚洲，亲临X—BOX的发表会。

这次发表，是为游戏联合会的游戏制作者而举行的。微软总帅亲临，使会场前人流如潮，盛况空前。

发表会的内容与日本相同，公开了许多DEMO影像。而且，还在给媒体报道者派发的资料中（左图），列举了先前在日本发行的PS2与X—BOX的性能比较等，这充分显示了微软的自信。发表会上比尔·盖茨说道"X—BOX对于游戏制作者来说，是最好的选择，它为使用者提供了新的娱乐方式，我想这个机器会成为我们进军家用游戏机市场的一大利器。而且，我也希望在此领域能获得巨大成功。"

发表会在好评潮中降下帷幕。让我们期待2001年秋季的发卖吧。

X－BOX的规格

●CPU	600MHz　X86互换CPU（INTER奔腾Ⅲ）
●绘图芯片	300MHz　3D绘图处理器X－chip（微软与NVIDIA共同开发）
●解像度	1920×1080
●SOUND	3D AUDIO处理器（专用型）
●内存	64MB RAM（主板搭载）
●硬盘	8G
●记忆卡	8M
●DVD驱动器	4倍速、硬解压DVD影片播放
●手柄接口	4个
●其它接口	USB×1、IEEE1394（检讨中）、标准AV输出
●NET WORK	100M bps以太网
●游戏专用OS	特制版WINDOWS 2000、DX8

SCOOP PS2发售后引发的各种事件

●SCE决定终止PS2专用8M记忆卡的出货（3月6日）

当好评发售中的"PLAYSTATION2"正在为1周达到100万台销量而努力时，从S.C.E传出要终止8M记忆卡的出货。原因是这种记忆卡（零售）会经常出现SAVE被破坏的情况。这么重要的周边设备发生这种问题，令S.C.E很头痛。最近发生了这么多PS2硬件的问题，真让人担心，这对SONY来说真是令人感到以外。

另外，S.C.E还未公布新的记忆卡（除BUG后）何时发售。随PS2主机同时发售的8M记忆卡是否有此问题，现在还没有发表。

●全是8MB记忆卡惹的祸！（3月11日）

近日S.C.E表示PS2的DVD播放功能和游戏并没有什么问题，大家所反映的问题是由于PS2的8MB导致的。现在S.C.E正在讨论不久措施。同时这则新闻在东京证券市场也有了响应的反映：这7天来SONY的股票跌幅22%。

之所以股票方面会有这么大动荡，是因为S.C.E已经被纳入SONY集团的主要盈利部门，而SONY有40%以上的利益由S.C.E创造，所以PS2出现了这类的事件，导致不知情的股民闻风抛售股票。

●PLAYSTATION2主机不可倾斜放置（3月16日）

在SONY的PS2网站jp.playstation.com上公布了PS2玩家不要将PS2倾斜放置（如45度角），特别是在玩游戏和看DVD时。否则会造成故障，请PS2玩家小心！

●日本零售商以高价回收二手PS2（3月16日）

由于目前PS2记忆卡的问题，PS2在日本的销售虽然处于停顿的状态，但想买PS2的玩家还是很多~，由于以上原因，已经有日本零售商以45000日圆（原价39800日圆）的高价收购2手的PS2，然后以5万日圆或更高的价格买给其他想够入PS2的玩家。看来PS2抢购的热潮还要维持一段时间了。

●PS2如日中天，销售排行榜稳居第一（3月18日）

SONY于2000年3月4日发售的次时代游戏主机"PLAYSTATION 2"销售一路看好，在日本游戏主机3月份第二周销售排行榜上仍然稳居第一，任天堂的GAMEBOY COLOR第二。虽然PS2主机的负面新闻很多，但还是无法左右PS2强劲的销售势头。

由于S.C.E无法提供充足的货源，导致3月份PS2销量比第一周减少了25%，希望S.C.E能吸收SEGA的教训把初期出货量问题解决，否则，前景不是很乐观。

●PLAYSTATION 2又惹麻烦了（3月18日）

由于PLAYSTATION 2可以用旧版本的DVD驱动程序来看其它区域的DVD影片，美国多家电影公司可能会控告SONY侵犯著作权。S.C.E目前已经准备了将近100万片新版本的DVD驱动程序让玩家更换。

引起美国电影公司不满的原因是：S.C.E在3月13日就知道PS2可以看其他区码的DVD影片而到3月15日时仍然没有采取措施。这给以后SONY和美国谈电影版权时增加了难度。

●PLAYSTATION 2游戏主机再获殊荣！（3月21日）

今天在日本产经新闻上发表了，PS2主机的半导体技术获得了该刊物科技部门的技术大赏。日本产经新闻是日本规模很大的传统媒体，科技部门的技术大赏已经举办了10年。今年由游戏主机获得此奖项，实在是很了不起！

虽然在PS2发售后半个月的时间中，发生了许多不利于这台新主机的事情，SONY的股票也曾一度降低了不少，但是玩家对它的热情依然没有降低，更重要的是PS2的出现会使娱乐业朝着一个新的方向发展下去。

当今热点



实况4的阵地进攻战术浅谈

实况4的阵地进攻比较复杂和困难，这里主要是说中路的渗透进攻。而边路进攻说实话没什么好说的，其成功率基本取决与你的传球和抢点能力。而中路渗透打法则对你的要求要高的多。

1,你要有走中路的想法和决心,这是最重要的。实况4中打中路和现实中差不多，很难成功，但成功后就威胁极大,所以你必须要有频繁失败的准备,和贯彻始终的决心。

2,具备相当的盘带技术。在中路寻觅战机就不能总是一脚出球，盘带必不可少，起码有过一个人的能力才谈的上组织。当然这和你前腰位置的球员能力也有很大关系，具体能力我想不用多讲。关于过人，我的经验是不能按加速跑;多转身多横向带球;熟悉对手防守习惯;熟练运用变向后加速甩开对手贴身的技巧，当然前提是你的前方没有逼近的敌人。

3，反映敏锐。中路的战机可谓是稍纵即逝,因为你的前锋怕越位，所以他不会总保持加速前冲的态势，所以这就要求你在恰当时机把球传出。而连续倒脚以拉开防线空挡的方法也需要反映很快才行，因为实况4的防守很凶狠，而且队员逼上来后通常不用非得正确出脚就可以凭借身体条件将球抢走。[这个设计很土,南斯拉夫就是这么一个倒霉队，技术出色但身体力量和速度都很差，所以经常被人一屁股拱到一边去~:(……] 所以,你就要很快地将球正确传出。另外,多倒几次脚也有利于你的队员插上,造成人数优势。

4，把握机会的能力,主要是射门的功夫。阵地战中创造出的机会大多是单刀或远射。远射主要要求角度和力量，一般在禁区的两个角的地方横向带球然后打远角的成功率比较高。或者在中路射两个角也有威胁。单刀一般来说以用假动作骗过门将然后打空门为最保险，另外可以考虑多采用吊射，因为实况4中门将比较活跃，尤其是积极性高的门将如 布冯（积极性9)，他很愿意出击断脚下球，所以你过他或吊他都比较容易成功。而对希曼这种老滑头来说就很难有机会，因为他出击很晚，所以就要多考虑用低平球打斜线来破门，这招在你从两翼切入时比较好使，射门轻点然后按远角的方向就可以。另外，在这个位置考虑将球吊到球门后角也是不错的想法，但这对球员的脚法和你的射术要求较高。

5，阵型和战术的运用。你要用532，433当然就很难打阵地战，所以起码要有5个中场队员才行。而战术的选择在4中有些淡化，因为我发现好多朋友不用战术照样踢的很好。我是习惯用战术的，如果阵地战的话那中路进攻和全场紧逼的战术就必不可少，然后左右路进攻也最好选上，因为边中结合才能更有效地撕开空档。这点就不详述了，因为它对于有一定足球战术素养的玩家来说是很容易理解的。

6,一些技巧;L1+三角键。这种传球方式适合中短距离,以斜线过顶找你对角的前锋为成功率最高;边路(45角附近)往中路的高前锋脑袋上起球,然后摆渡给插上前腰;中路2过1(比3代难多了但好处是容易造成单刀)。

结语：也许你看完这篇文章并没有得到什么实质的收益，那是因为阵地进攻是没有什么固定套路的，它完全依靠的是玩家的想象力和足球战术素养，另外，打阵地进攻也是一种意识，你到底想不想是非常重要的。有很多朋友具备水平却缺乏意识，贪图头球的威力而失去了游戏中更大的乐趣。

我坚持认为实况4的阵地进攻是最考验玩家想象力和操作水平的，它是一种高层次的进攻方式，它通过繁复的推进路线，变化多端的配合来创造出最激动人心和令人久久回味的进球。要想成为真正的实况高手，那就去练好阵地进攻吧。

文:青羽

实况足球中的"实况"

我们常说的"实况足球"是这一系列的统称。它还分为WE和J联盟两大系列。说实况其实还有区别:也许是J联盟包含的范围太窄，而WE系列则囊括了世界上主要足球强国的国家队和明星球员的缘故吧。其实，我觉得J联盟的实况感才真正配得上"实况"二字。通过某些方面可以看出两者的区别:

选择队员

J联盟中球员表中有脸型状态显示，可以很容易地看出队员状态的好坏,这与WE3的风格相似。其次,J联盟中的替补阵容只有4~6名队员可选。乍看起来有一些少,但却符合实际。而WE系列却有一整队的替补队员，这未免

有些多了吧。不要忘了,每场比赛只允许换3个队员。有些高手可以在整个赛季不换一名队员,那麽剩下的大多数队员干什麽,难道让他们去选美吗?

队员的控制



在WE系列中,有一个显著的特点:球员永远不会受伤下场,无论被踢还是被撞,仍然屹立在场上。这就和FIFA系列没什麽区别了。J联盟系列则更贴近于PC的足球游戏,虽然也没有裁判在场上走,可球员有了自主性,当受到多次重击时,会受伤下场并换人。这种受伤性换人,在WE系列中从来不会看到。由其是WE4中,连WE3中的脸型状态显示也没有了。另外一个特点,便是在换人方面:WE系列的电脑队,在换人时显得有些杂乱无章,球员表现的好坏也阻碍不了电脑把他换下去。J联盟系列的电脑则聪明了许多,换人的时机掌握得很好,队员受伤和吃牌后或表现不佳时,都会被换下场。

游戏的进程

WE系列的电脑队在进攻时的战术十分单调:边路传中、前锋单打,很少看到远射和精巧的配合。WE系列的操作虽不能说是繁琐,但对于初学者来说还难于短时间内掌握。

WE系列的传球都是很准确的,不需要控制者自己去跑位。而J联盟系列的传球大都需要控制者自己跑位来接球,这也是比较实际的。

游戏的风格

大家都在谈论WE与FIFA系列的得失,而忽略了WE与J联盟的区别。如果说FIFA系列的风格有些像英超联赛的古板,WE系列像西甲联赛的流畅和快速,那麽J联盟系列则像富于理性的意甲联赛。

当然,WE系列也具有自己的特点,而J联盟系列的缺点也是存在的,比如在换人和半场休息时都需要读盘,这样便使得游戏的流畅度大大降低,有一些不过瘾的感觉。

以上纯属个人意见

文:dragonx

街机霸主—VR射手2

最好的足球游戏是哪个?或许大多数人都会说是实况系列,但我却不是这么认为,曾经喜欢实况的我,如今已经疯狂的喜欢上SEGA公司的VIRTURA STRIKE 2000,它实在太棒了,一直打着电玩的我因为居住的地方在游乐机方面较落后,而无法接触到类似VR射手和用MODEL3或者NAOMI基版制作的游戏,在疯狂喜欢实况的时候一直对街机排行榜长居第一的VR射手很感兴趣,终于,在去年夏天我有机会在广州读书时,终于在街机室里看到了这个游戏,第一次相遇就被它的画面所倾倒,我的天哪,曾经以为最好画面的FIFA简直是垃圾,栩栩如生的动作,足球惯性滚动,丝毫没有实况那种约束感,足球的滚动也非常自然,不象实况一样好象总是有一股"引力"……真的很棒,马上买了币杀了几盘…(5元玩一次,好贵……> _ <)



说实话,我玩这个游戏上手不超过10分钟,太简单了,只有三个键,接下来………

如果说玩FIFA需要的是手快、眼快、反应快(当然,对各种BUG也要透彻了解),玩实况需要的是手感,对每个队员位置的了解和对实况各种进攻方法以及射门的高精确度,那么,玩VR则需要最重要的,对你选的那支队的战术、阵型、队员的跑位要熟悉,而这一切,包括战术,都是符合现实中你所选的那支队,……而且在VR中你能够打出非常多的配合,当然也有VR的缺点,那就是利用头球比较容易进球,有很多朋友都说有一些空挡球传出去但前锋却往回跑,以及前锋永远跑不过对方后卫的一些说法,我认为,确实也有网友说的对的地方,但我玩的阿根廷却非常极少的会出现这种情况,所以我认为,你的传球要比你希望自己队员的跑位来得更重要,如果有好的PASS,那么绝对不会出现以上这种说法,确实,需要你对你玩的那支队的队员的跑位和战术的了解,比如阿根廷打343的时候(对方队打352),奥特加和洛佩斯就非常善于撕开对方的左右二路,那样的话就比较容易下底和传中了,而日本队则较善于左右两边较大的扯动(这一点不太肯定,因为我较擅长98版中的日本队,自99版后就开始用阿根廷了,而SEGA会根据现实中国家队战术的变动而改动战术一些设置……

而VR射手还有很大的一个好处,那就是:即使是新手,也不会大比分输给老手,因为在VR射手中抢断球完全是电脑在帮你做,你所要做的只是贴身跟着拿球队员,我和likewater踢过几盘,相差也不太大,好象只输了一盘……总之,VR射手是一款球迷不得不试的游戏,当然,最重要的,玩实况的好手千万别用实况模式去玩VR射手,因为,VR射手的名字不叫实况足球……

这次把DC带回家,很多朋友都玩过了VR射手,除了一个"笨蛋"其他朋友都说很不错,而众多朋友都得出一个结论,临场感非常强,身临其境的感觉,游戏也非常好玩,不但容易上手,而且非常真实……

好了,游戏就不多说了,赶快去找来试试吧!!!!!

文:kyosuke

想见你……YOUR SMILES IN MY HEART

评价 B+

厂商:KONAMI	类型:恋爱 SLG	
发售日:3月16日		
记忆区:3	CD-ROM×4	不对应 PDA



真的是很想见你!

这是个宛如水彩画般有柔软触感魅力的恋爱模拟游戏。其目的是高中三年时间内找到称心的恋人并介绍给父亲。承袭《心跳回忆》的培育系统、昵称系统和举止系统，与女孩子交际过程加入了很多新要素，在此我们的为玩家作一介绍。



梗概

玩家扮演刚升入高中的主人公，他那任性的父亲准备为他提亲。为了阻止父亲的阴谋(!?)，主人公决定自己去寻找恋人。

*三年中都干些什么?

主人公通过学习、运动、打工等来提高自己的状态数值，以便和中意的女孩子加深关系。如果两厢情愿了，就可以开始进行告白。两人正式交往后，女孩子的态度会有所改变。



昵称系统

对自己所爱的女孩子呼以昵称就是昵称系统。可让你拥有从未体会过的临场感。







确立人生目标

主人公确立"努力学习"为人生目标，各参数值就会上升，太简单了!





举止系统

举止系统是通过如女孩子摆弄头发、伸展手腕等小动作来表现个性的系统。

麻子的 LOVE, LOVE, COUPLE 大作战

还没有恋人的诸君们，让爱神麻子来帮你们。

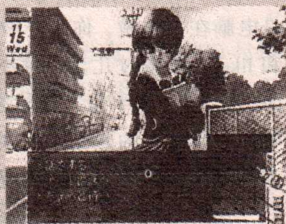
1、听麻子的情报

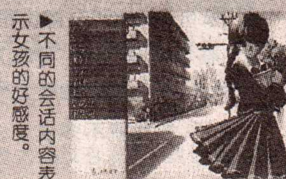
麻子掌握女孩子们的情报(奸雄?)，在假日给麻子打电话的话，她就会告诉你女孩子的喜好类型和你的不足之处。



2、用会话上升好感度

会话是加深关系的最好方法!上学和放学后与遇到的女孩打招呼，并按女孩子们的各自特点选项。

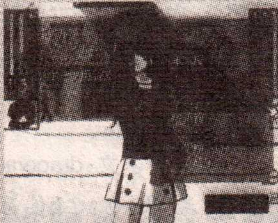




▶不同的会话内容表示女孩的好感度。

3、安排约会&体力

安排约会与体力有极大关系。这边看看，那边喝喝茶。此时如女方没事而你却累倒回家可就完了。

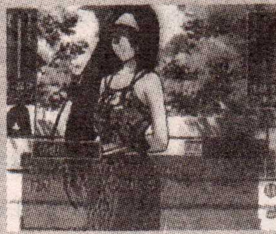




4、告白方式很重要

你和女孩子关系加深后就可以告白了。告白有很多方式，一定要认真考虑。试着挑战吧!

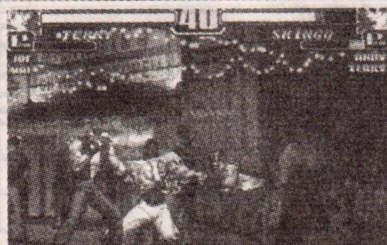




THE KING OF FIGHTERS'99

评价 C+

厂商:SNK	类型:F·ACT	
发售日:3月23日		
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA



赠予千禧年的大人气系列最新作!!

最终 BOSS 一克力萨利特使用可能

在街机版中玩者无法使用的最终 BOSS 克力萨利特,可以在 PS 版使用,这是本作与街机版最大的差别,虽然在游戏开始还不能使用到他,但以特定的条件来完成游戏的话,那么就可以在下一次 GAME 开始时使用了。



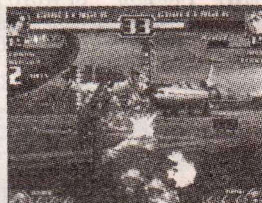
新系统"援护角色"登场!!

格斗王系列的重大变革,在组队战中加入了援护攻击角色,因此队伍就变为由 4 个组成,这样在对战中战法与招数的多样性可以使游戏的精彩程度大幅提升,另外在本作会有许多以前作品没有的人物(新角色)登场。例如没有了大门、京的主人公队,新主人公 K'是有许多迷包围着的青年。他与红丸、真吾等组成了新主人公队。

主人公队



可以直接使用京和庵



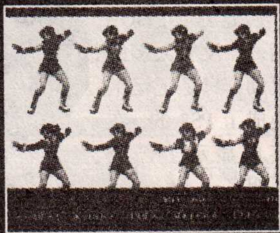
▲在街机版中隐藏的角色京与庵可以直接使用。

PS 版中会有许多新的模式!

插画检索

每次都会增加新的个性角色的 KOF,在本次的插画检索项目中为 FANS 们准备了许多在游戏开发时的画像,有的图片上的形象并没有出现在游戏中,被称之为"幻之插图",喜欢 KOF 的 FANS 们一定要仔细看一看这里。

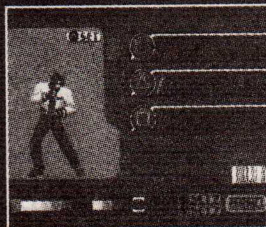


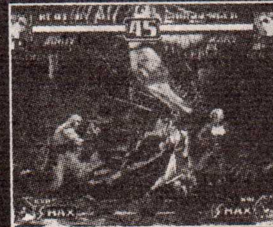


色彩编辑

以往的 KOF 中,每位角色的服色只有两种,而在本作的 PS 版中允许玩者自定义角色的服色,不但是服装,就连角色头发的颜色也可以改变(?)。

难道会有粉头发的京或是庵吗?这样说不定会作出古怪样子的角色。





练习模式

玩者可以使用自己喜欢的角色在此进行连续技的练习,磨练技艺可是格斗游戏最基本的常识,所以大家……

声音收集

在这个模式中收录了各个角色在游戏中出现的声音,如果你是 FANS 的话,一听声音就应该知道是谁。

过场动画

KOF 的故事中人物关系十分复杂,并且拥有许多谜!各队角色的过场动画都会收集在此,玩者只有完成一次游戏,就可以在此看到其中一些经典对白场面,当你用所有的队完成游戏后,KOF'99 中的故事就会完全展现在你面前。



铁拳 TAG TOURNAMENT

评价 S+

厂商:NAMCO		类型:对战 ACT
发售日:3月30日		
1~4人	CD-ROM	6800日元

击碎玩家耐心的铁拳!!



虽然从三月四日到三十日,延期的时间并不久,但对于热爱3D格斗游戏的玩家而言,却始终考验着自己的耐心。相比起30日另一款3D格斗大作"死或生","铁拳TT"更能表现出PS2细腻的描绘机能,以及NAMCO炉火纯青的制作功力。

特报! 丰富的MODE设置

PS2版"铁拳TT"依然提供给玩家丰富的MODE,总共有:ARCADE、VS BATTLE、TIME ATTACK、SURVIVAL、TEAM BATTLE、PRACTICE、OPTION、1 TO 1以及一个充满挑战性的EXTRE MODE等九项。

右图是实际的MODE选择画面,基本保持了系列一贯的界面,想来定能唤回铁拳FANS的感动吧!



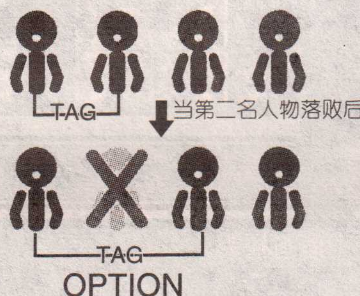


TEAM BATTLE

最多选择8人的组队战,是最能体现玩家在此游戏上的投入程度,成为某一角色的高手固然值得别人尊敬,但只有熟悉所有人物的特性,方可称为达人。



▲组队时要考虑人物之间的TAG特性。



VS BATTLE

所有格斗游戏都不会缺少的模式,也是此类游戏最能吸引玩家的模式。也和以前一样,可在对战开始前选择体力的多少(70%~140%)。

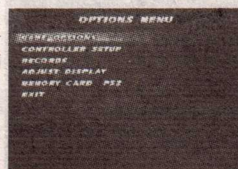
PRACTICE

对有志成为铁拳高手的玩家而言,这个模式是最基本的第一步,一切都从这里开始,体现着玩家的创造和无限的热情。





OPTION

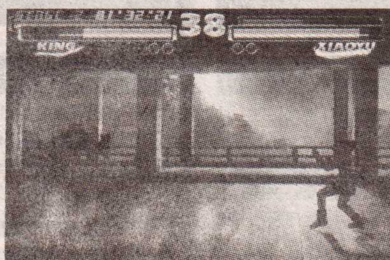


这是OPTION画面,没有太多的更动,只是记忆卡换成了PS2的,在菜单显示上已经标明了。



表现出气候环境的自然氛围!





死或生 2

评价 S+

厂商:TECMO		类型:对战 ACT
发售日:3 月 30 日		
1～4 人	DVD－ROM	6800 日元

DEAD ? OR ALIVE ?



POINT 1 充实的 MODE 选择画面



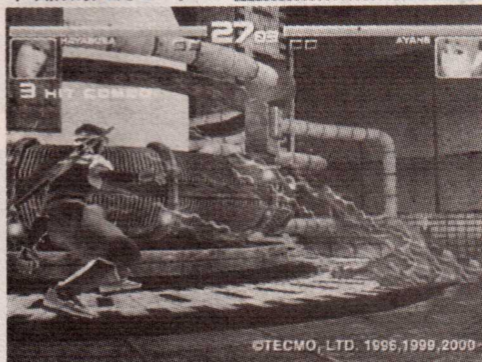
PS2 版具有许多街机所无的原创要素，特别是在故事模式中穿插的动画，完全是 PS2 版新加入的，即便是制作得较为完美的 DC 版也没有这些片段，值得玩家欣赏。

STORY	讲述人物故事的基本模式。
TIME ATTACK	以最快速度击倒所有敌人的闯关模式
SURVIVALL	挑战实力极限的生存模式。
TAG BATTLE	可对操作者作设定的二对二模式。
TEAM BATTLE	选择一定人数的团体战模式。
SUPERRING	可作各种状况设定的练习模式。
VERSUS	最基本的对战模式。
OPTION	对游戏各种要素作出设定与调整。

POINT 2 具有变化的弹壁系统



前作以“危险区域”这一系统吸引了大量的格斗爱好者，而这一次全面提升的弹壁系统更具有十足的迫力，不仅在演出上非常具有冲击力，同时也是这款游戏中攻防的关键之一。



在战斗进行到边界处时，人物可以依靠特定的边壁而对对手造成额外的伤害，出招动作也会因此有些微改变。

LOOK THIS 令人期待的 SUPER REAL TAG MODE?!

当选择 TAG 模式进行战斗时，就能体会到这款游戏另一大魅力：特定的两名角色会在满足一定条件下使 出双人组合的摔投技，就如下图所示，使对手受到较重的打击。由于家用机版的“DOA2”可让四名玩家同时参战，此系统就能体现出两名玩家之间的默契程度，也更多地表现出攻防中的激烈和乐趣之所在。



POINT 3 利用地形高低差的战术

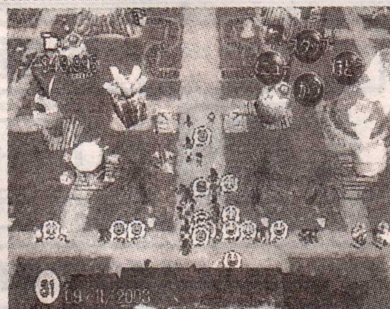
DOA2 中的关卡很多都具有上下两层（甚至是多层!）的立体地形，将对手击落至下层，不仅具有视觉上的冲击力，而且也能使对方减少较多的血槽，因此在实战中非常重要，也要求玩家能熟悉各关的地形优劣。



模拟公园

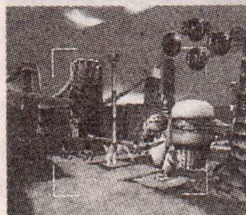
评价	A

厂商:EA·SQUARE	类型:SLG	
发售日:3月16日		
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA

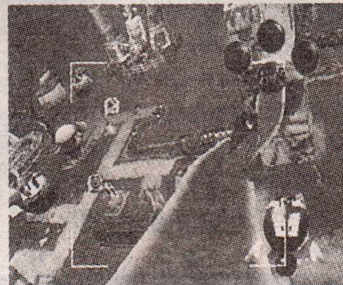


如何能成为永远不败的经营者

经营类作品，只要制作得优秀，系统平衡性较好，就可以吸引无数的游戏者，“模拟公园”就属于是成功的系列。原来在PC上的此作品就让无数人为之痴狂，这回移植到PS上，又可以让我们这些游戏机迷们也过上一把瘾了。在规定的区域内，每个人所建造的公园样式都不相同，把自己的想法带入到游戏中是这类型作品存在的意义之一，让我们在游戏中去完成自己的梦想的公园吧！



▲▶可以从各角度来观察整个公园。



彻底了解设备的作用，再开门营业吧！

各娱乐单位的设置

在公园开园之前，必须将购买到的娱乐单位安置到具体的区域内，用×键进行完购入工作后，再选择一下这一单位在公园中的真正位置，这时要注意，位置一但确认就很难改变，所以一定要考虑周全。





开发新的娱乐单位

游戏的最初，娱乐单位自然是少之又少，那么怎样才能增加呢？进行开发投资是增加娱乐单位的一个好办法，所以一定要开始游戏后就开启开发新娱乐单位这一系统。



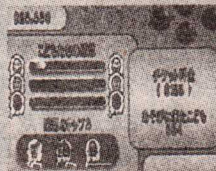
辅助设施的设置

公园中必须有许多辅助设施才能正常运转，例如说垃圾箱、休息椅等等，所以要在开门营业后立即观察一下各区域的人数比例，随后便可以选定地点放置辅助设施了。



客人们反映可以轻松了解

在设计完公园整体之后，一定要看看所有的客人对公园设置的反应，到底是满意的多还是不满意的多呢？这里有真正的答案。



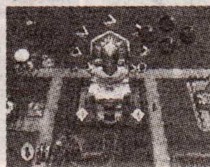
▲以上的图示是客人们的反映情况。

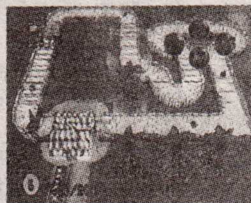
第一流的娱乐单位登场

随着游戏流程的前进，在达到一定条件之后（娱乐单位开发全部完成，游客的满意变达到一定水平等等），会有最为先进的娱乐单位出现，这些娱乐单位拥有超大的人气，一组建成能够吸引极多的游客。



▼◀这就是两个超级娱乐单位。





▲超大型的娱乐单位，在一般情况下，这种娱乐单位吸引的游客是最多的。

开辟新天地！



盖亚 MASTER

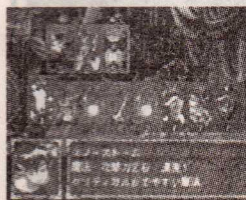


评价 B

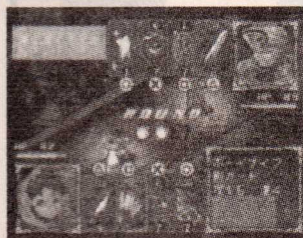
厂商:CAPCOM	类型:TBL	
发售日:4月16日		
记忆区:2	CD-ROM	不对应 PDA

综合卡片及桌棋两类游戏的作品

对于我来说，买游戏只会有两个目的，一个是为了买来可以和朋友们一同娱乐的作品，一个是纯为了自己的爱好而为自己购买的。而本作品则是一个例外，可以和朋友们一同"投骰子"比运气，也可以自己一个人去闯关拔寨，可以说是一部绝对值得收集的好游戏，而且无论是初玩者还是老玩家，这"强手"类的游戏大家都不应该拒绝的。



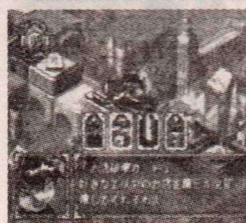
▲在众多的卡片中只有一小部分是珍品。



▲作战中选择不同的武器会有明显的效果差异。



▶赌博胜利以后的画面。



◀在作战中要活用每一张珍贵的卡片。

有关于这部骰子游戏的 STORY MODE!

这里介绍 4 个需要注意的要素!!

本文以下介绍的是构成这部 TBL 游戏的要素，想了解一下这部作品吗?LET'S GO!

1 1个人进行游戏要千方百计通过全部 20 关!

游戏时要先从 9 个角色中选择 1 个成为主人公，每名角色拥有自己的特殊能力，根据自己在这类作品中的战斗风格来选择适合于自己的人物和必杀技吧！这里一定要谨慎小心，毕竟要通过长达 20 关的磨炼呢?



▲人物的行动和语言也能反映出这名角色的性格，这一点要牢记。

2 当对战形式出现变化后战略方法也应该有相应调整?

在游戏初期设定之前，可以选择在故事模式中出现的敌人数目，1 对 1、1 对 2、1 对 3(或是敌人为联合队共同对抗自己的 1 个人）都可以选择，根据对战形式的变化，自己一定要调整一下自己的战略方法，这样对于以后展开的作战才能有着充足的思想准备。

[illegible]	4080
[illegible]	3975
[illegible]	3975
グラハッド	4080

3 BATTLE 方式多种多样，胜利条件也会有变化呀!



▶15 回合终了后总财产清算。

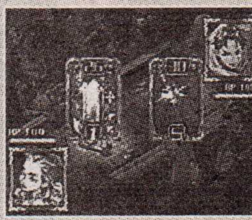
相同的版面但不同的胜利条件!!

◀在 2 对 2 的对战中，本人超过敌 2 人的总资产。

本游戏中最大的要点是不停变化的胜利条件，别以为每关只要将敌人全部"搞"到破产就可以顺利过关了，应该注意一下胜利条件，每关的胜利条件各不相同，有时是要求把对方破产，而有时则需要在时间限制内达到特定的条件，而有时则是几回合后双方比比总资产数。所以，玩者一定要根据不同的胜利条件来制定不同的战略战术。

4 总资产与卡片可以在初期设定所持数!

所谓总资产，不用多说大家也应清楚，是所持金加自己所有的土地数及武器卡和事件卡的总价值，这些数值是可以在游戏初期进行各种设置的。对于初玩者来说，可以把总资产稍微向上调节一下，使游戏难度降低。



NEUES

评价 **B**＋

厂商:ESCOT	类型:育成 SLG	
发售日:发售中		
记忆区:1	CD－ROM×1	不对应 PDA



帮助可爱的少女成长起来……

游戏玩法与“美少女梦工厂”类似，主要是控制少女去进行各种各样的工作，根据玩者的不同安排，少女会成长为不同的类型。总之，这是一款相当正统的美少女育成游戏。



在森林中沉睡的少女

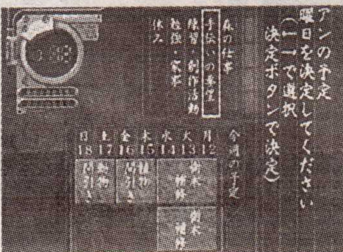
游戏的主人公是一位名叫“安”的少女，她的身体是由大自然组成的，偶然间被到森林中调查的少年赛亚斯发现并带回家中。



游戏的基本玩法

●工作编排画面

这是决定赛亚斯和安在一星期内工作的画面，分为上下两个部分，上面那部分是用于决定赛亚斯的工作，而下面的部分则是决定安的工作。决定方法就是按下○键，接着玩者便会看到工作表，这时将可选择给与角色的工作种类。赛亚斯可以前往森林进行调查，而安的工作除了去森林外还会有其它如家务、各项练习及打工赚钱等。



●EVENT 画面

EVENT 画面可以说是在游戏中出现次数最多的画面，一般是以一幅静止的画面进行表示。当每次决定好安的工作后便会出现，另外如果做了某些指定的事也会出现这些画面。

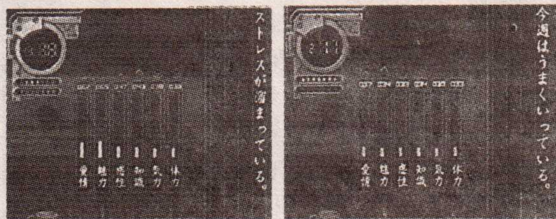






●能力值加减画面

这个画面会在每次工作完毕后出现，它会显示出角色在此次工作中各个能力值的变化。另外角色在多次工作后都一定要进行休息，否则角色会因为体力不支而病倒。



笔者的话

在玩过那么多的 PC 游戏后，本作其实已没有什么新鲜感。尤其是在系统和操作方面，很轻松地就可上手。不过，在森林中捡一个漂亮的女孩回来，一直是我的梦想，这可以说是吸引我玩这款游戏的最大原因。不知各位读者是否也会有同感，毕竟美少女育成游戏所特有的这种满足感是无可替代的！

最后，在游戏进程中会出现与安的身世有密切联系的神秘人物，玩家可借此得知安的过去。在故事中盘，将会有决定职业的选项，育成的结果与此紧密相关。当迎来 ENDING 的时候，安究竟会以什么样的姿态出现呢？这一切将取决于你的意愿！



快感乐园～堕天使降临～

评价 B+

厂商:ENIX	类型:ACT	
发售日:3月16日		
记忆区:1	CD－ROM×1	不对应PDA

根据著名动漫作品改编的游戏



不知道大家是否看过《快感乐园》的漫画或动画版，此次ENIX推出的"堕天使传说"就是以这部作品中的主人公为角色而制作的。其中所使用的歌曲当然全部出自《快感乐园》的动画，如果你是原作FANS的话就千万不要错过这款游戏。



1 游戏模式的解说

本游戏分为以下几个模式：

第一个是"SCENARIO"，即故事模式，玩者要先在这里把一首歌曲完成，这样才能在其它模式中使用该歌曲。

第二个模式是"2 PLAYERS"，即双人对战，流程和故事模式相同。

而最后一个模式是"EXTRA"，开始时玩者可以随便找一个喜欢的角色，而在乐曲中出现的图片则会以玩者所选择的角色为主。



◄▲注意观众的反应，如果乐曲出了错，就会看到一些观众离去。

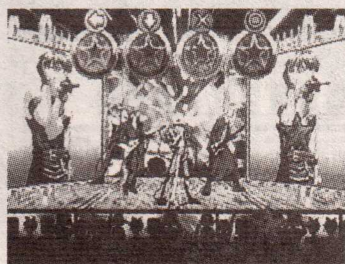
精彩

◄▲看到熟悉的角色心里一定很高兴吧？

▲►在"EXTRA"中又分为两种模式，只能使用在"SCENARIO"中已经完成的歌曲。

游戏画面中有四个不同颜色的星形图案，另外亦会有很多不同颜角的星星出现，玩者要在星形图案重叠的那一刻依照指示按键，如果成功的话星星会被吸走，反之则弹开。

黄色	←键
红色	↓键
绿色	○键
蓝色	×键

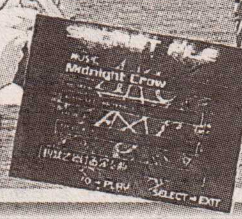


2 游戏奖励的解说

当歌曲成功后会得到一些小奖励，内容是一些游戏中的动画片段或角色的对话，一共有二十多段动画及五十多段声音呢！各位可以在"OPTION"中的"秘密档案"中重温。



▲游戏中的MOVIE十分精彩，如果没有看过动画的话，此时保证你会大呼过瘾。







NEWTYPE

责任编辑:CARL WANG

随着中国电信将电话费/网费进行了调整,上网变的更加便宜了!这使许多喜爱 游戏/动漫的朋友纷纷出现在互联网上,使互联网变的更加丰富多采。许多新 上网的 TV-GAME FANS 有个疑问,国内那些游戏站点比较出色呢?看看这个栏目吧,答案就在这里:



本期推荐: —SONIC'S GAMING AGE 2000—

■网址:http://www.playpc.net/tvgame　■访问速度:★★★★
■网站设计:★★★★　■专业程度:★★★★
■网站内容:★★★★　■人气度:★★★★

这次介绍的是 SONIC GAMNING AGE 2000。这个站点也是出道很早的游戏网站,记得 1997 年第一个和我个人网站链接的就是它。这个网站现在如何呢?请看看 SONIC 的自述吧:

电玩时代的前身是在网易的 SuperSonic homepage,开张于 1997 年的 12 月 16 日,因为那时刚上网不久,那时网上的电玩信息少得可怜,国内找得到的电玩网站更是屈指可数,我记得的只有 CarlWang 和 MOP 的主页而已。于是萌生了自己建一个主页的想法。不过那时可不是单纯的电玩主页,还有音乐,软件,足球等内容,一直作到 98 年的 6 月份。之间,主页进行了两次大的改版,另外还有一个分站放在湛江。做了一段时间,人气渐升,访问量也多了起来,不过 6 月的时候,由于不可抗力的原因,中断了一段时间,直到 11 月中旬才重新开张,刚开不久,CLD 娱乐新闻网的 ALEX 来要求合作,于是我们修改界面,适应对方的内容,更新也同时进行,主页名也更改为 SONIC CLD 梦工场。这个梦工场,指的自然就是 DREAMCAST 了,不过我们很有先见之明,知道 DREAMCAST 的后势不好,所以这个梦工场没过多久也夭折了。因为 12 月底的时候,我接受了电脑家园站的邀请,为他们作电玩栏目,主要精力都放到了那边,没空两头更新,所以就放弃了梦工场那边。



99 年的第一天起,我开始为电脑家园做电玩时代,电脑家园条件不错,干预挺少,无限空间,而且 FTP 速度快,我更新很快,至于原来的网易和湛江那边就很少管了。把主要精力放到了电玩时代。电脑家园这个主页,是我做得最长,内容做得最多的主页——大家现在都可以看到,众多的栏目,数万字的业界新闻,数百张的 WALLPAPER,数百首的 MP3。几乎全都是我一个人完成,每天花两个小时在更新上,相当辛苦。为了减轻压力,我找到 PS MAGAZINE 的 JAMES 要求加入,他答应了,不过他正面临毕业,也经常忙得没影,事实上也没更新多少次。于是我很快又形单影只了,不过还好付出有回报,主页呈上升态势,到五月的时候日访问量一千二百多,总访问量大概有十九万多吧。那些天更搞了一个关于模拟器和游戏机之间的大讨论,反响之热烈出乎意料,众人纷纷发表意见,直讨论了一个多星期,这算是本站少有的几次大场面了,后来的那段时间,由于我工作忙,ALEX 也帮手更新了一段日子。

不过在六月底的时候,这时电脑家园发生了大事件,各子站或出走或关闭,几乎剩了一个空壳,本人惋惜愤慨之余,愤而出走,离开电脑家园,于是电玩时代又没了人更新,我也心灰意冷,懒得再管。丢了两个月,网友 DAN 要求接手更新,反正丢着也是丢着,不如有个人更新还好,于是答应。于是 99 年 9 月,DAN 走马上任担任新站长,直至我接手的前一段日子,主页没有什么大变化,不过 DAN 也付出了不少心力。



再然后,就是 2000 年 3 月 3 日,就是 PS2 发售的前一天,电玩时代 2000 重新开张,以全新的面貌呈现在大家面前,与多个游戏网站合作,newtype 网络社区,263 游戏网和网上最著名的电玩杂志"电玩俱乐部"等,内容则以 PS2 和 DC 为主。

全新的世纪,全新的电玩时代,力求给大家带来全新的游戏感觉。

特别感谢曾经参与制作过本站的人们;ALEX,JAMES 和 DAN,KING。

機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜

完全补充作战第一回

“基伦的系谱”是一部极为宠大的战略级 SLG，在广场上的攻略只是两个国家的主线攻略，从本期起，我们在杂志上为大家完全补充有关本游戏的全部资料。

责编/DRAGON

提坦斯登场，作为选用联邦侧时在第二部出现的第三势力



如果游戏者使用了联邦为主角的话，在彻底完成了第一部以后，会自动进入联邦的第二部，这里有与联邦有关的第三势力登场。提坦斯，熟悉高达故事的朋友一定会记得，这里具体讲一下：在第二部以后，必须在 10 回合以内完成表中的事件，否则第三势力将再也不能登场了。其实真正的关键是研究所的设立提案。

10 回合内必须发生的事件(判定胜利版)
■提坦斯结成的报告
■“オーガスタ研究所”设立提案

“オーガスタ研究所”设立方法

提坦斯的结成真正的关键是在 10 回合以内使オーガスタ研究所设立完成，这里的关键其实是联邦的基础技术，当联邦的基础技术达到 13 以上时才会有此研究所的设立提案出现。因此在进入第二部以前，要在基础技术上下功夫。





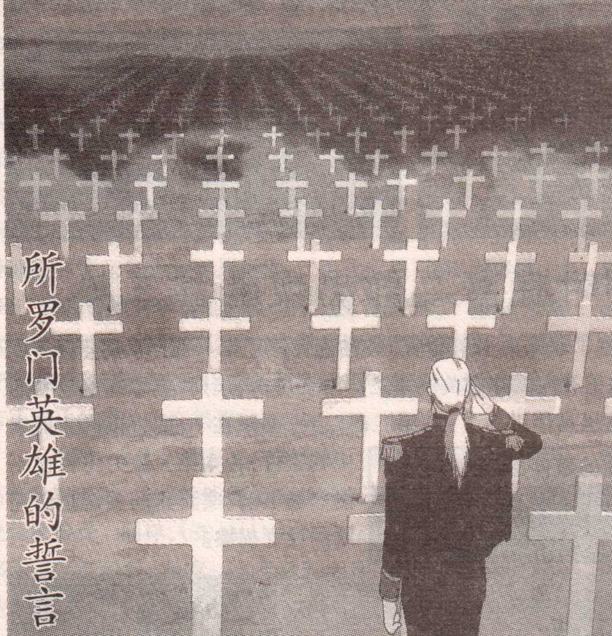
判定胜利版



判定败北版



新·基伦登场，作为选用基伦侧在第二部出现的第三势力





这里的情况与SS版基本相同，如果玩者使用了基伦作为主角，那么在彻底完成第一部以后，会有三个第三势力供大家选择。

在这里首先登场的是以夏亚为领导者的新·基伦，在达成了左下角表格中所有事件以后，可以使新·基伦在第二部的序盘就立即登场。

作为三个第三势力，新·基伦在成员实力上可以说是非常强大的，甚至超过了当时的主势力，所以喜欢夏亚的朋友可一定要引发这一系列事件，使得新·基伦可以顺利的出现。



名称	第1部结果	条件
新·基伦	完全胜利	新 发生值4以上、正统发生值3以下、新生发生值2以下
	判定胜利·败北	新 发生值5以上、正统发生值4以下、新生发生值3以下
正统基伦	判定胜利	新·基伦未成立、ガルマ死亡
	判定败北	未完成 ENDING
新生基伦	判定胜利	新·基伦未成立、ガルマ死亡
	判定败北	未完成 ENDING



事件的作用

1. 不给正在 SIDE 7 调查的夏亚进行补给。(+2)
2. 因为没能保护ガルマ，所以给夏亚以处分。(+1)
3. 因"续优性人类生存说"的问题而给旧基伦派以处分。(+1)
4. 拒绝有关木马部队的追击提案。(+1)
5. 认可 NEWTYPE 实战投入。(+1)



新·基伦





新·基伦，在登场的最初期并没拥有广阔的地域，在地图中确认是这样的，宇宙中只在グラナダ的周边有根据地，而在地球上，仅仅是北美大陆归他们所有。所以，一开始应尽量扩展领土。

新·基伦成立后所属的主力成员



正统基伦登场，作为选用基伦侧在第二部出现的第三势力

事件的作用

1. 给正在 SIDE 7 调查的夏亚进行补给工作。(ガルマ死亡)
2. 必须拒绝有关于潜水艇部队的设立提案。(+1)
3. ガルマ的国葬。(+1)
4. 为ランバ・ラル运送ドム。(+1)
5. 必须拒绝黑色三连星提出的追击木马部队的提案。(+1)
6. 防御司令官认命为マ・クベ。(+1)
7. 对マ・クベ进行处罚。(+1)
8. 必须拒绝有关于特殊潜水艇部队的设立提案。(+1)
9. 通过マツドアングラ一部队的追击木马部队的提案。(+1)
10. 必须拒绝有关于 NEWTYPE 部队的实战投入提案。(+1)
11. 将キシリア逮捕。(+1)

作为正统基伦，部队的人数是比较多的，带有脸谱的角色也很丰富，所以在初期的作战会很顺利，赢得胜利应该说只能是时间的问题的吧！





正统基伦成立后所属的主力成员



新生基伦登场，作为选用基伦侧在第二部出现的第三势力

事件的作用

1. 拒绝对 SIDE 7 和调查提案。(+1)
2. 给正在 SIDE 7 调查的夏亚进行补给工作。(ガルマ不死亡)
3. 拒绝再次追击木马的提案。(+1)
4. 木马追击战中不送新机体。(+1)

很遗憾，新生基伦的实力的确比较低，而且带脸谱的优秀角色和原属于基伦侧的王牌驾驶员都离去了，归属于本势力的只是一些原基伦的武夫，不过幸好这些人的能力还不是很低的，只是没有 NEWPTYE 罢了。







新生基伦成立后所属的主力成员



两军全部人物初期能力

キャラクタ名	阶级	魅	指	耐	格	射	反
レビル	大将	12	15	8	4	8	5
ティアンム	中将	10	12	8	5	10	4
エルラン	中将	3	6	7	1	2	1
エルラン(ジオン)							
ゴップ	大将	2	1	9	0	1	0
ジタン・ニッカード	大尉	5	3	3	2	3	1
パオロ・カシアス	中佐	8	11	4	1	8	4
ワッケイン	少佐	6	9	8	2	8	5
リード	中尉	1	3	3	1	3	1
ブライト・ノア	中尉	3	10	9	5	6	5
ブライト・ノア(エゥーゴ)	大佐	10	16	12	8	12	8
リュウ・ホセイ	曹长	5	5	11	7	5	3
リュウ・ホセイ(エゥーゴ)	中尉	10	7	13	9	7	5
アムロ・レイ	少尉	4	7	7	8	10	10
アムロ・レイ(エゥーゴ)	大尉	8	10	10	14	16	16
カイ・シデン	军曹	4	6	4	6	6	8
カイ・シデン(エゥーゴ)	少尉	7	8	6	8	10	10
ハヤト・コバヤシ	伍长	3	5	7	8	6	6
ハヤト・コバヤシ(エゥーゴ)	少尉	8	9	9	10	8	8
セイラ・マス	军曹	9	7	6	3	5	5
セイラ・マス(エゥーゴ)	少尉	12	9	8	5	5	5
ミライ・ヤシマ	少尉	9	5	5	1	7	5
フラウ・ボウ	一般	5	0	2	1	1	1
スレッガー・ロウ	中尉	8	6	7	5	11	7
スレッガー・ロウ(エゥーゴ)	大尉	11	8	9	7	13	9
マチルダ・アジャン	中尉	10	7	2	1	4	3
ウッディ・マルデン	大尉	9	6	4	2	3	2
ジャミトフ・ハイマン	大佐	10	10	6	1	5	3
ジャミトフ・ハイマン(ティターンズ)	大将	14	13	9	4	8	6
バスク・オム	少佐	1	11	10	6	7	4
バスク・オム(ティターンズ)	大佐	4	13	12	8	5	6
ジャマイカン・ダニンガン	中尉	1	6	5	3	4	2
ジャマイカン・ダニンガン(ティターンズ)	少佐	3	7	6	4	5	3
ブレックス・フォーラ	大佐	11	9	8	3	4	4
ブレックス・フォーラ(エゥーゴ)	少将	14	11	10	5	6	6
クリスチーナ・マッケンジ							
グリーン・ワイアット	中将	2	1	4	0	2	1
ジョ・コーウエン	少将	10	12	7	5	8	4
エイパー・シナプス	大佐	9	10	3	2	9	5
サウス・バニング	大尉	7	9	5	11	11	9
ベルナルド・モンシア	中尉	3	5	8	7	8	7
ベルナルド・モンシア(ティターンズ)	大尉	5	6	9	8	9	8
アルファ・A・ベイト	中尉	5	7	5	6	7	7
アルファ・A・ベイト(ティターンズ)	大尉	6	7	5	6	7	7
チャップ・アデル	少尉	4	6	4	3	9	4
チャップ・アデル(ティターンズ)	中尉	5	6	4	3	9	4
コウ・ウラキ							
シロー・アマダ	少尉	5	3	12	5	7	4
テリー・サンダース Jr	军曹	3	3	11	8	6	5
カレン・ジョシュア	曹长	6	6	10	7	5	5
ユウ・カジマ	少尉	5	7	5	6	12	8
フィリップ・フューズ	少尉	5	4	7	5	7	6
サマナ・フュリス	曹长	3	3	3	4	6	3
プロト・ゼロ(ゼロ・ムラサメ)	少尉	10	3	3	17	13	14
ギレン・ザビ	大将	15	12	9	3	9	5
ドズル・ザビ	中将	12	12	15	10	4	2
キシリア・ザビ	少将	11	11	7	2	7	6
キシリア・ザビ(正统ジオン)	中将	14	13	9	4	9	8
ガルマ・ザビ	大佐	8	4	4	6	8	7
ガルマ・ザビ(新生ジオン)	大将	13	8	6	8	10	9
コンスコン	少将	7	11	9	5	6	3
トワニング	大佐	4	8	3	3	4	3
バロム	中佐	10	8	6	4	5	5
マ・クベ	中佐	2	12	6	11	3	5
シャア・アズナブル	少佐	12	12	9	15	13	13
ララァ・スン	少尉	11	6	10	8	15	15
シャリア・ブル	大尉	14	12	9	10	15	14
ドレン	中尉	9	8	6	4	7	3
デニム	军曹	3	4	3	3	3	2
ジーン	伍长	2	1	4	3	4	3
スレンダ	伍长	1	1	4	1	2	2
ランバ・ラル	中尉	11	13	10	13	9	8
クラウレ・ハモン	一般	10	8	3	4	8	6
クランプ	少尉	8	10	6	8	5	5
アコ・ス	曹长	1	3	4	5	7	4
コズン・グラハム	曹长	3	4	6	7	6	4
ガイア	中尉	7	10	11	11	8	9
オルテガ	少尉	0	3	14	11	7	4
マッシュ	少尉	4	5	8	9	11	10
ガデム	大尉	5	6	2	7	2	1
フラナガン・ブーン	大尉	5	8	9	7	5	4
トクワン	少尉	6	3	5	5	7	9
デミトリ	曹长	1	2	4	3	5	8
シムス・アル・バハロフ	中尉	2	4	2	0	2	3
アカハナ	少尉	1	7	5	4	2	9
ククルス・ドアン	曹长	8	4	8	12	1	7
デザート・ロンメル	少佐	6	10	12	6	4	8
シュタイナー・ハーディ	中尉	5	11	7	9	8	8

バーナード・ワイズマン	伍长	5	4	3	4	5	4
ミハイル・カミンスキ	少尉	3	4	10	7	7	6
ノイエン・ビッタ	少将	10	11	10	6	8	5
エギーユ・デラーズ	大佐	11	14	9	6	10	5
シーマ・ガラハウ	少佐	8	10	7	10	9	11
アナベル・ガト	中尉	7	9	9	12	11	10
アナベル・ガトー(デラーズフリート)	少佐	11	12	12	15	14	13
ケリイ・レズナ	少尉	4	4	9	7	6	8
ケリイ?レズナー(デラーズフリート)	大尉	7	6	6	12	11	7
ジョニー・ライデン	大尉	8	7	7	10	11	13
シン・マツナガ	中尉	7	10	9	11	9	9
ギニアス・サハリン	大佐	10	8	0	1	5	3
アイナ・サハリン	一般	7	1	2	2	7	6
ノリス・パッカード	中佐	8	9	10	9	9	7
ニムバス・シュターゼン	中尉	4	1	8	12	3	7
マリオン・ウエルチ	少尉	5	2	2	6	5	14
クスコ・アル	中尉	9	4	7	13	12	14
キャスバル・レム・ダイクン	大将	16	16	12	18	16	16
ガルリエル・ラミレス・ガルシア	曹长	2	0	3	2	4	3
チャック・キース							
カリウス	军曹	3	5	7	6	7	3
ビリイ・グラードル	中尉	6	8	7	3	7	5
ドライゼ	少佐	6	5	5	2	3	2
ユーリ・ハスラ	少将	11	12	7	5	9	6
パプテマス・シロッコ(テイターンズ)	大佐	15	14	14	15	14	15
ヤザン・ゲーブル	少尉	2	5	12	14	11	6
ヤザン・ゲーブル(テイターンズ)	大尉	5	7	14	16	13	8
ジエリド・メサ							
ジエリド・メサ(テイターンズ)	中尉	7	5	12	10	9	10
カクリコン・カクーラ							
カクリコン・カクーラ(テイターンズ)	中尉	4	6	7	9	8	7
マウアー・ファラオ							
マウアー・ファラオ(テイターンズ)	少尉	5	4	4	7	8	7
フオウ・ムラサメ							
フオウ・ムラサメ(テイターンズ)	少尉	10	3	2	10	14	14
ロザミア・バダム							
ロザミア・バダム(テイターンズ)	少尉	10	4	9	12	10	13
ブラン・ブルダーク	少佐	5	9	9	10	8	9
ライラ・ミラ・ライラ	少尉	3	8	7	9	8	8
エマ・シーン							
エマ・シーン(テイターンズ)	中尉	3	3	5	7	7	6
クワトロ・バジーナ	大尉	15	16	12	18	16	16
アポリ	少尉	6	4	7	7	7	8
アポリー(エウーゴ)	中尉	8	5	8	8	8	9
ロベルト	少尉	3	7	5	8	8	5
ロベルト(エウーゴ)	中尉	5	8	7	8	8	8
ヘンケン・ベッケナ	少佐	8	11	9	4	8	6
ヘンケン・ベッケナー(エウーゴ)	中佐	11	13	11	6	10	8
レコア・ロンド	少尉	4	5	8	5	7	8
レコア・ロンド(テイターンズ)	中尉	5	5	8	5	7	8
フア・ユイリイ							
ハマーン・カーン	大将	17	13	11	16	16	17
マシュマー・セロ	大尉	11	7	14	11	9	10
キャラ・スーン	中尉	8	5	12	11	6	11
グレミー・トト	少尉	8	6	6	4	5	6
ラカン・ダカラン	少佐	7	11	13	13	10	9
マスター・P・レイヤ							
レオン・リーフエイ							
マクシミリアン・バーガ							
ヴィッシュ・ドナピュー	少尉	6	8	4	3	11	7

双方全机体名英日对照

NO	形式番号	名称
0	RGM－79	ジム
1	RGM－79D	ジムD型[カンレイチ・ショウ]
2	RGM－79G	ジム・コマンド[コロニー・ショウ]
3	RGM－79GS	ジム・コマンド[ウチュウ・ショウ]
4	RGM－79C	ジム改[ジムカイリョウ型]
5	RGM－79	パワード・ジム
6	RGM－79N	ジム・カスタム
7	RGM－79Q	ジムクウエル
8	RGM－79R	ジムⅡ
9	RGM－179	ジムⅡ
10	MSA－003	ネーモ
11	RGM－79[L]	ジムライトアーマ
12	RGM－79[SC]	ジムスナイパーカスタム
13	RGM－79SP	ジムスナイパーⅡ
14	RGC－80	ジムキャノン
15	RGC－83	ジムキャノンⅡ
16	RAG－79	アクアジム
17	RAG－79－G1	スイチュウ型・ガンダム
18	RX－75	ガンタンク
19	RX－75	リョウサン型・ガンタンク
20	RMV－1	ガンタンクⅡ
21	RX－77－2	ガンキャノン[キャノンホウ]
22	RX－77－2	ガンキャノン[Sミサイルランチャ
23	RX－77－3	ガンキャノン・ジュウソウ型
24	RX－77－4	ガンキャノンⅡ
25	RX－77D	ガンキャノン・リョウサン型
26	RX－78－1	プロトタイプガンダム
27	RX－78－2	ガンダム[ビームライフル]
28	RX－78－2	ガンダム[ハイパーバズーカ]
29	RX－78－3G－3	ガンダム
30	RX－78[TITANS]T	ガンダム
31	RX－78[C.A]	ガンダム[C.A]
32	RX－78NT1	ガンダムNT1・アレックス
33	RX－78NT1・FA	ガンダム NT1・FA
34	FA－78－1	フルアーマーガンダム
35	FA－78－2	ヘビーガンダム
36	UNKNOWN	バストライナ
37	RGM－79[G]	リクセン型ジム[マシンガン]
38	RGM－79[G]	リクセン型ジム[Rランチャー]
39	RX－79[G]	リクセン型ガンダム[マシンガン]
40	RX－79[G]	リクセン型ガンダム[Rランチャー]
41	RX－79[G]	リクセン型ガンダム[ロングライフル]
42	RX－79[G]Ez－8	ガンダム Ez－8

43	RX－79XX	ガンダムピクシ
44	RX－79BD－1	ブルーディスティニー・1ゴウキ
45	RX－79BD－2	ブルーディスティニー・2ゴウキ
46	RX－79BD－2BD・2	ゴウキ[N.S]
47	RX－79BD－3	ブルーディスティニー・3ゴウキ
48	RX－78GP01	Gシサク1ゴウキ・ゼフィランサス
49	RX－78GP01－FB	Gシサク1ゴウキ・フルバーニアン
50	RX－78GP02A	Gシサク2ゴウキ・サイサリス
51	RX－78GP03	Gシサク3ゴウキ・デンドロビウム
52	RX－78GP03S	Gシサク3ゴウキ・ステイメン
53	RX－78GP04	Gシサク4ゴウキ・ガーベラ
54	AGX－04	ガーベラ・テトラ
55	AGC－04	ガーベラ・テトラ改
56	RX－178	ガンダムMK－Ⅱ[Bライフル]
57	RX－178	ガンダムMK－Ⅱ[Hバズーカ]
58	FXA－178MK－Ⅱ	ディフェンサ
59	RX－178	ガンダムMK－Ⅱ[Bライフル]
60	RX－178	ガンダムMK－Ⅱ[Hバズーカ]
61	FXA－178MK－Ⅱ	ディフェンサ
62	RMS－099	リックディアス
63	RMS－099	リック・ディアス[Q.V]
64	MSN－100	100シキ
65	MSZ－006	Zガンダム
66	MSZ－006	ウェイブライダ
67	MRX－009	サイコガンダム
68	MRX－009	サイコガンダム[MA]
69	NRX－044	アッシマ
70	NRX－044	アッシマー[MA]
71	ORX－005	ギャプラン
72	ORX－005	ギャプラン[MA]
73	NRX－055	バウンド・ドッグ
74	NRX－055	バウンド・ドッグ[MA]
75	RX－110	ガブスレイ
76	RX－110	ガブスレイ[MA]
77	RX－139	ハンブラビ
78	RX－139	ハンブラビ[MA]
79	PMX－000	メッサ・ラ
80	PMX－000	メッサ・ラ[MA]
81	PMX－003	ジ・オ
82	MS－05	ザクⅠ[マシンガン]
83	MS－05	ザクⅠ[バズ・カ]
84	MS－05B	ザクⅠ[R.R]
85	MS－05B	ザクⅠ[3S]
86	MS－06C	ザクⅡ・ショキ型[マシンガン]
87	MS－06C	ザクⅡ・ショキ型[バズ・カ]
88	MS－06C	ザクⅡ・ショキ型[カクバズーカ
89	MS－06C	ザクⅡ・ショキ型[C.A]
90	MS－06F	ザクⅡ[マシンガン]
91	MS－06F	ザクⅡ[バズーカ]
92	MS－06F	ザクⅡ[スキウレ]
93	MS－06F	ザクⅡ[S.M]
94	MS－06F	ザクⅡ[J.R]
95	MS－06J	ザクⅡ・リクセン型[マシンガン]
96	MS－06J	ザクⅡ・リクセン型[バズーカ]
97	MS－06J	ザクⅡ・リクセン型[Mトップホウ]
98	MS－06S	ザクⅡ・シキカンヨウ[マシンガン]
99	MS－06S	ザクⅡ・シキカンヨウ[バズーカ]
100	MS－06S	ザクⅡ・シキカンヨウ[C.A]
101	MS－06S	ザクⅡ・シキカンヨウ[D.Z]
102	MS－06FS	ザクⅡ－FS型[G.Z]
103	MS－06F2	ザクⅡ－F2[コウキセイサン型]
104	MS－06FZ	ザク改[サイシュウセイサン型]
105	RMS－106	ハイザック[マシンガン]
106	RMS－106	ハイザック[ビームライフル]
107	RMS－106	ハイザック[マシンガン]
108	RMS－106	ハイザック[ビームライフル]
109	RMS－106CS	ハイザック・カスタム
110	RMS－106CS	ハイザック・カスタム
111	RMS－108	マラサイ
112	MS－06D	ザク・デザートタイプ
113	MS－06K	ザク・キャノン
114	MS－06M	ザク・マリンタイプ
115	MS－06E	ザク・キョウコウテイサツ型
116	MS－06V	ザクタンク
117	MS－06R－1	ウキドウ型ザク[マシンガン]
118	MS－06R－1	コウキドウ型ザク[バズーカ]
119	MS－06R－1	コウキドウ型ザク[S.M]
120	MS－06R－1A	コウキドウ型ザクR1A[マシンガン]
121	MS－06R－1A	コウキドウ型ザクR1A[バズーカ]
122	MS－06R－1A	コウキドウ型ザクR1A[3S]
123	MS－06R－2	コウキドウ型ザクR－2[マシンガン]
124	MS－06R－2	コウキドウ型ザクR－2[バズ カ]
125	MS－06R－2	コウキドウ型ザクR－2[J.R]
126	MS－06RD4	ウチュウヨウ・コウキドウシケン型ザク
127	MS－06Z	サイコミューシケンヨウ・ザク
128	MSN－01	サイコミューコウキドウ・ザク
129	MS－07A	グフ・センコウリョウサン型
130	MS－07B	グフ[ヒョウジュン・ソウビ]
131	MS－07B	グフ[ヒートソード・ソウビ]
132	MS－07B	グフ[M.G]
133	MS－07B3	グフ・カイリョウ型
134	MS－07C	グフ・ジュウソウ型
135	MS－07H	グフ・ヒコウシケン型
136	MS－08TX	イフリート
137	MS－08TX[EXAM]	イフリート改
138	MS－09	ドム
139	MS－09	ドム[3S]
140	MS－09	ドム[R.R]
141	MS－09F/TROP	ドム・トローベン
142	MS－09G	ドワッジ
143	MS－09H	ドワッジ改
144	MS－R09	リック・ドム
145	MS－09RS	リック・ドム[C.A]
146	MS－09R2	リック・ドムⅡ[ツヴァイ]
147	MS－10	ペズン・ドワッジ
148	MS－11	アクト・ザク
149	MS－12	ギガン
150	MS－13	ガッシヤ
151	YMS－14	ゲルググ[ショキセイサン型]
152	MS－14S	ゲルググ[C.A]
153	MS－14S	ゲルググ[A.G]
154	MS－14S	ゲルググ[R.R]
155	MS－14A	ゲルググ・リョウサン型
156	MS－14B	ゲルググ・コウキドウ型
157	MS－14B	ゲルググ・コウキドウ型[J.R]
158	MS－14B	ゲルググ・コウキドウ型[S.M]
159	MS－14B	ゲルググ・コウキドウ型[3S]
160	MS－14C	ゲルググ・キャノン
161	MS－14F	ゲルググ・M[マリーネ]
162	MS－14FS	ゲルググ・M[シキカンヨウ]
163	MS－14FS	ゲルググ・M[C.G]
164	MS－14JG	ゲルググJ[イエーガー－]
165	MS－14J	リゲルグ[リファイン・ゲルググ]
166	MS－15	ギャン[シサク型]
167	MS－15S	ギャン[C.A]
168	MS－15S	ギャン[A.G]
169	MS－15S	ギャン[R.R]
170	MS－15A	ギャン・リョウサン型
171	MS－15B	ギャン・コウキドウ型
172	MS－15B	ギャン・コウキドウ型[J.R]
173	MS－15B	ギャン・コウキドウ型[S.M]
174	MS－15B	ギャン・コウキドウ型[3S]
175	MS－15C	ギャン・キャノン
176	YMS－16M	ザメル[メルザ・ウン・カノーネ]
177	MS－17	ガルバルディ・アルファ

178	RMS－117	ガルバルディ・ベータ
179	MS－18E	ケンプファア
180	MS－21C	ドラッツエ
181	MSN－02	ジオング
182	MSN－02	ジオング[カンセイキ]
183	MSN－02	ジオング[ヘッドパーツ]
184	AMX－02	ノイエ・ジール
185	AMX－02	ノイエ・ジールⅡ
186	AMX－03	ガザC
187	AMX－03	ガザC[MA]
188	AMX－04	キュベレイ
189	MSM－03	ゴッグ
190	MSM－03C	ハイゴック
191	MSM－04	アッガイ
192	MSM－04N	アッグガイ
193	MSM－04G	ジュアッグ
194	EMS－05	アッグ
195	MSM－07	ズゴック
196	MSM－07S	ズゴック[シキカンヨウ]
197	MSM－07S	ズゴック[C.A]
198	MSM－07E	ズゴック[エクスペリメント]
199	MSM－08	ゾゴック
200	MSM－10	ゾック
201	MAX－03	アッザム
202	MA－04X	ザクレロ
203	MA－05	ビグロ
204	MA－06	ヴァル・ヴァロ
205	MAM－07	グラブロ
206	MA－08	ビグザム
207	MA－08S	ビグザム[]
208	MAN－03	ブラウ・ブロ
209	MAN－08	エルメス
210	UNKNOWN	アプサラス
211	UNKNOWN	アプサラスⅡ
212	UNKNOWN	アプサラスⅢ
213	UNKNOWN	ライノサラス
214	RB－79K	センコウリョウサン型・ボール
215	RB－79	ボール
216	TANK	61シキセンシャ
217	HOVER TRUCK	ホバートラック
218	LAND SHIP	ビックトレ
219	TANK	マゼラアタック
220	TANK[BASE]	マゼラベース
221	TANK[BATTERY]	マゼラトップ
222	LAND BORT	ギャロップ
223	LAND SHIP	ダブデ
224	FF－X7	コアファイタ
225	FF－XⅡ	コアファイターⅡ
226	FF－XⅡ－FB	コアファイターⅡ[ウチュウショウ]
227	FXA－08－BST	コアブースタ
228	G－PARTS	Gアーマ
229	G－PARTS	Gファイタ
230	G－PARTS	Gスカイ
231	G－PARTS	Gブル
232	G－PARTS	ガンダムMAモード
233	FXA－05D	Gディフェンサ
234	HOVERCRAFT	ファンファン
235	FF－4	トリアエーズ
236	FF－5	TINコッド
237	FF－S3	セイバーフィッシュ
238	BOMBER	フライマンタ
239	BOMBER	デプロック
240	BOMBER	ドン・エスカルゴ
241	PATROL	デッシュ
242	RUSH BOAT	バブリク
243	AIR CARRIER	ミデア
244	AIR CARRIER	ミデア改
245	FIGHTER	ドップ
246	FIGHTER	ドップ[G.Z]
247	BOMBER	ドダイ
248	BOMBER	ドダイ[ザクⅡ－J型・トウサイ]
249	BOMBER	ドダイ[グフ－B型・トウサイ]
250	PATROL	ルッグン
251	FIGHTER	ガトル
252	RUSH BORT	ジッコ
253	AIR CARRIER	ガウ
254	AIR CARRIER	アットアンクル
255	CAPSULE	コムサイ[ムサイ・ショキ型タイプ]
256	CAPSULE	コムサイⅡ[ムサイ・コウキ型タイプ]
257	CAPSULE	コムサイ[ムサイ・サイシュウ型タイプ]
258	SPACE CARRIER	コロンブス
259	SPACE CARRIER	コロンブス改
260	BATTLESHIP	サラミス
261	BATTLESHIP	サラミス[コウキセイサン型]
262	BATTLESHIP	サラミス改
263	BATTLESHIP	マゼラン
264	BATTLESHIP	マゼラン[コウキセイサン型]
265	BATTLESHIP	マゼラン改
266	BATTLESHIP	ペガサス
267	BATTLESHIP	ホワイトベース
268	BATTLESHIP	グレイファントム
269	BATTLESHIP	アルビオン
270	BATTLESHIP	バーミンガム
271	SPACE CARRIER	パプア
272	BATTLESHIP	ムサイ
273	BATTLESHIP	ムサイ[コムサイブンリ]
274	BATTLESHIP	ファルメル
275	BATTLESHIP	ファルメル[コムサイブンリ]
276	BATTLESHIP	ムサイ・コウキ型
277	BATTLESHIP	ムサイ・コウキ型[コムサイブンリ]
278	BATTLESHIP	ムサイ・サイシュウ型
279	BATTLESHIP	ムサイ・サイシュウ型[コムサイブンリ]
280	BATTLESHIP	ザンジバル
281	BATTLESHIP	ザンジバル改
282	BATTLESHIP	チベ
283	BATTLESHIP	ティベ[チベ改]
284	BATTLESHIP	グワジン
285	BATTLESHIP	グワンザン
286	HUGE CARRIER	ドロス
287	SUBMARINE	U型センスイカン
288	SUBMARINE	M型センスイカン
289	SUBMARINE	ユーコン
290	SUBMARINE	マッドアングラ
291	CAPSULE	HLV
292	MSN－100	100シキ[メガバズカランチャー]
293	RX－178－X0	プロトタイプ・ガンダムMK－Ⅱ





流浪汉物语

上回在广场中因为时间比较苍促，只登了一个快速通关的流程，并没有时间去写一下这个游戏的详细介绍。这回我们将为大家详细介绍主人公的自身的成长、魔法、固有特技、游戏的基础知识及战斗中的技巧，这些都是此游戏的重点。

厂商:SQUARE	机种:PS	类型:A·RPG
发售日:发售中		媒体:CD－ROM

POWER UP ——主人公自身体能上升的方法

我们为大家介绍的主人公自身的成长是指HP/MP、攻击力、防御力、知能等各种能力的上升。这些能力的提升主要有2种方法，下面我将为大家详细的介绍一下。



1 使用秘药提升能力

这是最简单的一种提升手段。在游戏中调查宝箱和战胜怪物后都会有可能得到提升能力的秘药，只要使用它们就可以提升能力。





2 利用轮盘赌的奖励方式进行提升

主人公在游戏中战胜高级的怪兽(BOSS)后，会出现提升能力的轮盘赌装置。轮盘不停的高速转动，而奖励的数值也不固定。在菜单画面上按下任意键使它停止，轮盘停止后显示的数值就是给你的奖励。





◀击倒最初的BOSS后，就会出现奖励画面，此时按任意键可决定奖励数值。

奖励画面必须注意的要素

SCORE 击倒怪兽后的加算点数。在战斗中战术不同，击倒敌人的点数也会不同。

MAP COMPLETED 地图的达成率。如果到达的地区多的话，相应的%就会增加。

CONGRATULATIONS
SCORE: 000,889,823PTS.
MAP COMPLETED: 023%
RISK BREAKER RANK
GLADIATOR
BONUS: HP+8

RISK BREAKER RANK "SCORE"达到特定的点数，主人公自身的称号就会相应的变化。游戏最初的时候缺省的称号是"NORMAL AGENT"。

BONUS 奖励轮盘赌，在轮盘赌里想要得到高分并不是不可以，但只能靠运气，没有什么技巧。

BREAK ABILITX ——修得方法之详解

游戏初期与シドニー见面后，主人公被封印的记忆中的数种BA(BREAK ABILITY)就会觉醒，在下面我们会详细介绍BA的使用方法及BA的修得方法。



◀使用BA可以得到BA的经验值。



◀BA觉醒后到BA技选择菜单。



◀主人公的封印被解开，记忆中的BA觉醒，这是魔都的力量吗？



◀战斗结束后BA觉醒。



◀在菜单中装备上BA"日后使用。

新BA的觉醒方法

使用BA也是有经验值的，每使用BA一回就会增加1点经验值，当这些经验值到特定数值后，就会觉醒下一个BA能力。



CHAIN ABILITY

攻击时撑握良好的时机（武器攻击到敌人的瞬间，系统会以叹号作指示）按下键发动技，这种技被称为 CHAIN ABILITY。

ヘヴィショット

给与追加伤害

使用此技可以给予敌人平常一击的70%伤害（给敌人伤害越大，追加越大），是游戏初期很有用的技能。



ゲインライフ

攻击的同时体力回复

在给与敌人伤害的同时，自己会得到敌人所受伤害值的30%的HP回复。如果给敌人伤害很大，那么自己HP回复也就越大。



マインドアサルト

给与对象的MP伤害

敌人受伤的同时会减去对象的30%MP，用它对付使用魔法的敌人是很有效的技能。



パラライズパルス

付加异常麻痹效果

在物理攻击完全击中后，会给与对象麻痹的效果。这种技对付装有强力武器和强大体力的怪兽是很有用的。





ナミングクロウ

行动减慢异常状态追加

使用此技后对象的行动速度就会减半。战半中与パラライズパルス技一起使用会得到事办功倍的效果。





ゲインダメージ

武器的DP(损失点数)回复

此技使用后在给与敌人40%伤害的同时会对影响武器威力的DP值慢慢回复，这是防止DP减少的重要技能。



ダルネスハインド

付加沉默异常状态

这个技会追加给与对象的沉默状态，对象沉默化后一切有关魔法发动的攻击都会停止。应当对付持有强力魔法的怪兽。



スネークヴェノム

异常状态"毒"追加

此技会给予对象异常状态"毒"追加，用"毒"状态攻击怪兽，在一定时内的毒攻击让对手体力会渐渐减少。



DEFFENCE ABILITY

在受到怪兽的攻击的时候，抓住适当的机会，按键来发动的技，就是 DEFFENCE ABILITY。

ダメージリフレク

反弹受到的伤害

受到怪兽物理攻击的40%反弹，但是此技对受到的魔法攻击伤害是没有作用的，是很难使的技。



アースコンソル

地属性攻击伤害减轻是属性系防御技能

受到地属性攻击50%减轻，如果对手是持有地属性攻击的怪兽，那么此技是必要的属性防御系技能。是初期觉醒的技能。



アクアウォード

水属性攻击伤害相杀

此技有对水属性攻击伤害50%相杀的效果，伤害减轻，如果敌人是水属性攻击的，装上此技没错。

◀对付水属性怪物时使用。



セルフリカバリー

毒状态回复

发动成攻后，自身毒状态就会回复，装备此技后，还可以解除麻痹的效果。



ファイアプルーフ

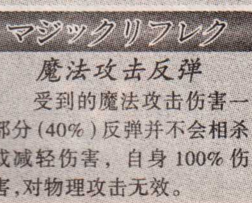
火属性攻击伤害相杀

火属性攻击伤害50%相杀，伤害减轻，对火属性攻击的敌人是最好的防御技能。

マジックリフレク

魔法攻击反弹

受到的魔法攻击伤害一部分(40%)反弹并不会相杀或减轻伤害，自身100%伤害，对物理攻击无效。

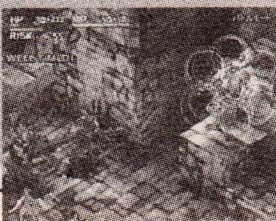


インパクトガード

物理攻击伤害减半

此技能底消物理攻击的威力，减轻对自身的伤害，在体力少的情况下，与マジックリフレク技一起使用会有很好的效果。







魔法系统详解

传说时代的魔法，记载在被名为“グリモア”的古书上，它们拥有很神秘的力量，下面将会对与魔法有关的事项作详细介绍。

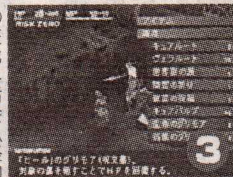
MAGIC——咒文书“グリモア”中记载的神秘法术

怪兽唱的神秘魔法和读“グリモア”咒文书里的魔法，都可以让主人公自身觉醒并记忆魔法。这些“グリモア”咒文书可以在宝箱中或怪物身上得到。

使用クリモア记住，魔法及咏唱的方法。



①在战斗后会从怪物身上得到一些『グリモア』，它们都有不同的效果。



③在战斗中受怪兽猛攻后，濒临死亡，呼出アイテム栏读开始得到的『生命のグリモア』。





②『生命のグリモア』是回复系魔法，如果使用它就可以记住『ヒール』咏唱的方法。



④魔法『ヒール』发动，主角体力一定程度回复，这时最初的MP会减少。

ヒール魔法修得

⑤读グルモア使魔法发动以后，身体被光包围，此时HP就会回复，在这个瞬间就会修得ヒール法术。

1 魔法使用时会消费相应的MP

使用一击必杀的ブレイクアーツ技能的代价就是会减少HP，同样使用魔法时也会消费相应的MP。在游戏一开始时，主角只有50点MP，往后会得到叫ボーナスルーレット的道具，使用它可以提升MP的最大值，消费的魔法MP会通过时间慢慢的回复，也可用道具回复。



2 施法对象的指定方法不同

指定单体部位型

这种类型的魔法指的是在使用法术攻击对象时只能攻击其中一个部位的一种法术。



◀在单部位魔法攻击的范围内可选择其中一个部位攻击。

范围效果指定型

这种类型的魔法在使用时，会指定一个范围，凡是在这个范围内的复数对象都会受到攻击，这就是范围法术的优点。



◀在范围攻击魔法内敌人的每个部位都可以受到魔法的攻击。

魔法的级别

ウオーロック就是攻击系魔法，它也有级别的设定，级别高的魔法威力也就越高。



◀LV.1时只能攻击对象的一个部位。



◀LV.3的攻击范围很广，可攻击对象的每个部位。

▶级别最高的魔法的威力效果也会发生变化。

4种类魔法

魔法种类分为4个种类，而系统、效果、用途也个不相同，在物语中会不断的学会新的法术。



●ウォーロック（攻击系魔法）
魔法ウォーロック主要是给与对象伤害的攻击性魔法，它有级别的设定。

●シーアルジー（回复系魔法）
这系的主要目的是回复体力（HP）及各种异常状态回复。它是使用比较多的一系魔法。

●ソーサリー（辅助系魔法）
一时的状态上升（或下降），陷进的发现等是辅助战斗的法术。

●エンチャント（属性系魔法）
给与武器与防具特定的属性效果，ウォーロック与ソーサリー并用效果更大。

シーアルジー（回复系魔法）

回复系魔法的目的就是治愈自身在战斗中受到的伤害，在游戏的开始回复魔法是很重要的。

ヒール　具有治愈对象身体的效果

对象物的体力（HP）回复，在战斗中身体各部位负伤，可以使用此法术治愈。它对不死系敌人是很有效的攻击魔法，是游戏最初觉醒的魔法。



アンチドーテ　海神アムニス的加护

具有消除中毒状态身体的效果。海之神アムニス的加护净化身体里的毒素。它反映了松野氏独特的世界观。



▶在一定时间内消除身体上的毒素。



▶具有解毒效果，能解除毒的伤害。

ウォーロック(攻击系魔法)

给与对象攻击伤害。多数魔法具有付加属性的特徵。是给与不受物理攻击的敌人有效的攻击手段。

ファイアーボール

对水属性怪兽有效

它是持有火属性的攻击咒文，是单体部位指定系法术，如果使用フロストアタッチ魔法把敌人的属性变化后，在使用会有更大的威力发挥。



ドレインハート

对象的精气吸收

是一种给与对象伤害的同时自身的 HP 回复的法术。但对不死系敌人无效。在体力少的时候可以使用。





スピルットサージ

神圣系攻击咒文、EVIL 威力发挥

呼出光之精灵来攻击指定对象，是指定部位攻击型。对会イービル与フアントム敌人会有很好的效果。



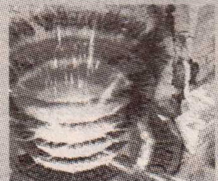


バニッシュ

禁断的即死魔法

持有让生命即死的魔法，是暗黑系的上级攻击咒文，但对不死系是无效的，使用这个魔法会给与敌人最大的威胁。





エンチャント(属性系魔法)

与火、水、地、风、暗黑、神圣 6 种属性有关的魔法，具有对武具属性附加的效果。可以制造出怪物的弱点。

フロストアタッチ

使武具的属性变为水属性

它能把武具的属性变为水属性，如与火属性特性的敌人交战使用此技可以给与对方很大的打击。



ルフトガード

使武具的属性变为风

具有エンチャント(迷惑)属性攻击的防御效果。如果对手使用同属性的魔法攻击你，伤害度会减轻。



ソーサリー(辅助系魔法)

就是对主人公完成任务，战斗、移动有辅助作用的魔法，如战斗辅佐、移动的辅助及意外的发现。

ミゼラブルボディー

使 STR(攻击力)低下

对象的 STR 在一定时间内减少。这个魔法在战斗中使用后，对手的攻击力下降，就会减轻对你的攻击。相反使用"ハーキユリアン"魔法可以提升 STR。



アンプロテクト

武具的性能一时下降

使对象装备的武具性能（武具的自身持有的攻击/防御力）一时减少。但装备道具的对象是不会受影响的。相反也有武具性能一时上升的魔法。



スタンクラウド

对象异常状态麻痹附加

具有麻痹成分气体的攻击，对象"マヒ"状态受，当受了"マヒ"状态时一切的物理攻击与レイクアーッ都不能使用。





ポイズンミスト

对象毒异常状态附加

使用毒雾把对象包围，让其中毒效果的魔法。中毒后一定时间内毒攻击伤害受。如果回复的话使用道具中的アンチドーテ。



アナライシス

对对象状态分析的魔法

详细调查对象的状态。对 HP、MP、耐性、属性进行分析，注意对强力的怪兽成功率比较低，如果对象的体力少，它的成功率就会很高，可以觉醒"解析のグリモア"。



マーワ

发现迷宫内的陷阱

在迷宫中有很多陷阱，它是可以让这些陷阱一时显现的魔法，这个魔法适用于在区域内使用。



アンロック

魔法钥匙的解除

它可以把一些被魔法锁住的宝箱打开及门的魔法解除。但是，它不能解除有结界的门。



在迷宫冒险的重要知识讲座

了解这些操作 会有利于游戏的进行

在前面我们介绍了人物成长的要素，接下来我们将详细的介绍一下在冒险中大家应该了解的一些很重要的知识以及在与敌人战斗的主要战斗方法。

基本操作 利用移动的砖块进行大跳跃

这种方法是先跳上移动着的砖块，沿着砖块的方向进行跳跃，可以比一般跳跃跳得更远，这在与敌人纠缠时是很有用的。



基本操作 视点切换仔细观察迷宫

游戏时行动有3个视点进行切换。当按下展开主观视角后，时间就会静止，这时可以把迷宫的状况仔细进行分析。



◀在使用主观视角的时候时间是静止的，这样有利于观察。

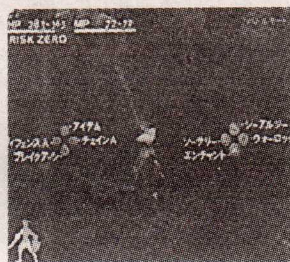


◀移动时的视点有两种。

▶游戏的默认视角范围比较少，可换另一种视角加大视野。

基本操作 缩短各项指令的使用时间

按下L2键的同时，无论按↑、↓、→、←、○、□、△、×中的哪一个，都可以将各项指令使用时间缩短，除了武器装备，安装的指令不能使用此功能外，其它各项都可以利用这个功能来缩短使用时间，是很有用的功能。



基本操作 充分利用MAP机能

在冒险的途中，如果迷路了，就要看一下MAP，在简易图中，可以看到你所在位置以及的前后位置，在全景图中，只要选择区域名、图名也可以检查你所需要的东西。

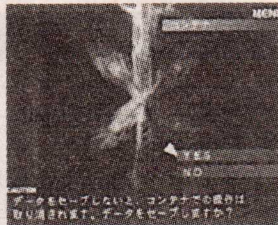




注意 储物箱的里面没有东西!？

在迷宫中的储物箱中是可以储存物品的，当你要从储物箱中拿出以前储存的物品时，必须注意你的记录是否正确。注意在拿取东西的时候如果不能准确地LOAD记录，储物箱内部可能就会没有物品。





娱乐 用猜谜的方式通过!

在危险的地方，为了移动立方体，确保路线的正确，有几幅图可供参考。由于靠移动立方体通过的办法非常费事，因此，下次再从开始的入口进入时，可以直接采用猜谜的方式通过。





基本装备 常备武器

如果手中拿有过多的武器，当再拿到新的武器时，就不得不放弃掉以前的，为了避免这种情况发生，就必须要最低限度地选择武器，让我们举3个例子来说明吧。

武具	管理攻击力/魔法攻击力的装备，右手如果是DYING的状态，能力减半。
防具	管理防御力/属性防御力，能够装上得意的属性装备。
盾	管理全体防御力/魔法防御力，防御力提升的同时魔法防御力会低下。

常备武器和盾牌共3种

武器和盾牌加在一起，只要选择切断、打击、贯通系这3种类型就可以了，在这个时候，你要选择能力最高的东西。

选择能力强的防具

要事先选择能力强的防具装备。中途，即使没有拿着防具，看到能力也必须决定是否要放弃它。

STR	力=攻击力·耐久力
INT	知力=魔法效果·抵抗力
AGL	素早/回避率
ORG	武具自体的持つ能力值
EQP	武具装备后的能力值

武具的成长

武具的成长分为两种类型，一是武具的攻击/防御力自身的成长，二是对怪物和属性的能力值的成长。前者靠制造厂改造，后者靠格斗成长。



基础知识　不减少DP、PP的方法

不用担心，在自由模式行动中DP和PP是不会减少的，并且可以利用自由行动来有效的积蓄DP与PP的数值。



DP(损失点)

所有武器的持有数值，超额后反会减少，当成为0时，能力就会减半。以我们编辑部的经验，武器的给予损失每超过100就会下降1P。

PP(幻像能力)

武器和盾牌被设定的值，一次攻击/防御损失，每10个点上升1(30个点的话上升3)。在战斗模式中，每2秒就减少1P。

基础知识　RISK点

RISK点表示在战斗模式中集中力的低下。在命中率低下和攻击/魔法损失增加的同时，也会使极限命中率和治愈的回复量上升。



基础知识　停止前进?检查是否有立方体

在地区内随便走走后会发现没有通向下一个地方的道路。这个时候，必须先解开地图上的谜。之后，在进入第一个的屋子时，必须要查看是否有立方体。

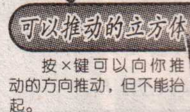


◀立方体的种类很多，到后半部分有很大的变化。



可以抬起的立方体

按×键可以抬起、搬走。可以与另外的立方体落在一起。



可以推动的立方体

按×键可以向你推动的方向推动，但不能抬起。



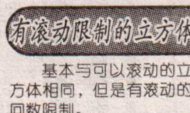
可以滚动的立方体

按×键可以让它向前方滚动，可以落在其它的物体上。不能抬起。



没有摩擦的立方体

按×键推动时它会一直滑下去，直到有障碍物时才停止。



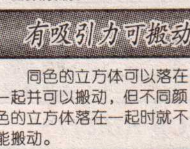
有滚动限制的立方体

基本与可以滚动的立方体相同，但是有滚动的回数限制。



有吸引力可搬动的立方体

同色的立方体可以落在一起并可以搬动，但不同颜色的立方体落在一起时就不能搬动。



基础知识　迷宫中的陷阱

在迷宫内移动时，会遇到很多陷阱，如果被“属性攻击”陷阱攻击的话，会受到很大伤害。



名称	效果
ポイズンパネル	异常状态“毒”
パラライズパネル	异常状态“麻痹”
カースパネル	异常状态“咒”
ヒールパネル	HP和RISK回复
キュアパネル	异常状态“毒、麻痹、咒”回复
トラップクリア	地图内陷阱机能停止

名称	效果
テスヴェイパー	“物理属性”的攻击伤害
イラプション	“火属性”的攻击伤害
フリーズ	“水属性”的攻击伤害
ガスト	“风属性”的攻击伤害
テラスラスト	“土属性”的攻击伤害
サンクチュエリ	“神圣属性”的攻击伤害
ティアポロス	“暗黑属性”的攻击伤害

基础知识　基本改造术

即使是同一材料，同一名称的武具，合成的不同，能力值也可能相差甚远。如果你自己选择了我们在前提到的“必要最低限”，并将剩下的武具全部都合成，一定能组装出能力更强的武具。(后面我们制作了武器合成表，以供参考)



◀要重视武器的属性值、攻击/防御能力。

ブレード	合成的基本是向长处发展。
アーマー	没用类型的防具可以送去合成。
シールド	如果持有同类型的道具会有利于合成。

修理 必须到工厂回复武器的DP值，但回复的同时PP值会减少。

解体 武器和盾可以被分解为零件，这一步最好是去工厂进行。

组成 武器的组成主要是将各种零件组合在一起，组成数值高的武器。

装佩秘石

武器和盾牌上可以装佩秘石。因为秘石可以提高特定的种族值和属性值，所以在应付DANGER和BOSS时可以增加威力。

合成

刀片和刀片、盔甲和盔甲、盾和盾，这样就可以合成成攻。如果能使很棒的武具重新组合在一起，就可能做出更具杀伤力的武具。

基础知识　情况异常的效果和解除

只是伤害身体不会情况异常。有时，为了保护身体，要使用辅助战斗。这里，我们就23种情况异常的效果和解除进行说明。



- アイテムアップ：武具的性能一时强化，物理系攻击上升。
- アイテムダウン：武具的性能一时下降，应及早回复。
- アタッチエア：武器风属性强化，对地属性怪物有效。
- アタッチファイア：武器火属性强化，对水属性怪物有效。
- アタッチアース：武器地属性强化，对风属性怪物有效。
- アタッチウォーター：武器水属性强化，对火属性怪物有效。
- レジストファイア：防具的火属性强化，遇火属性怪物时有效。
- レジストアース：防具的地属性强化，遇地属性怪物时有效。
- レジストウォーター：防具的水属性强化，遇水属性怪物时有效。
- レジストエア：防具的风属性强化，遇风属性怪物时有效。
- STRダウン：主人公的STR一定时间内下降，不能回复。
- STRアップ：主人公的STR一定时间内上升，物理攻击加强。
- INTダウン：主人公的INT一定时间内下降，魔法效果大幅下降。
- INTアップ：主人公的INT一定时间内上升，魔法效果上升。
- AGLダウン：主人公的AGL下降，影响命中率及回避率。
- AGLアップ：主人公的AGL上升，命中率及回避率上升。
- クイック：有“精灵之羽”的效果，移动速度一时上升。
- サイレント：沉默状态，一切魔法不能使用，使用羽虫的药酒治疗。
- マヒ：一切的物理攻击无效，可用魔法和道具治疗。
- 毒：一定时间内受到毒的攻击，可用魔法与道具治疗。
- しびれ：移动速度减半，不能使用连锁技能。
- 呪い：武器的数值下降，用魔法和“天使微笑”解除。
- リジェネレーション：一定时间内少量体力徐徐回复。
- 魔法ムコウ：所有魔法一回合无效，一定要注意。

重复的异常状态

重复的身体异常系状态，有可能被能力上升系的状态相杀。

异常状态解除

若是身体状态异常的话，用回复魔法或者道具回复。若是能力UP/DOCON系的话用相反的魔法可以解除状态异常。其中，可以重复使用以上魔法解除。

基本战术

介绍实用的战斗技巧。对于初学者来说，不要使用攻击、后退的战术。只要战斗时不后退，就一定可以取胜。

TARGET DOME 的展开

这是初心者很容易进行进攻的战术，在原作中什么意识也没有，展开 TARGET DOME 并攻击，攻击时连击○键，再展开 TARGET DOME，这是基本战术。但是利用地形进攻比较好，能够在更好的位置作战。

失败例



◀如果远离敌人，就会遭到攻击。

▶远距离武器不要在接近的时候使用。

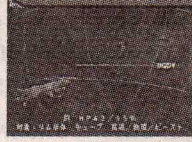
近接武器攻击举例


▲TARGET DOME 展开后攻击命中率高的部位。


▲如果失误了不要离开……


▲连按○键再次进得攻击。

远距离武器攻击举例


▲长武器的攻击场合要与敌人保持距离。


▲如果攻击失误先后退，再展开攻击。

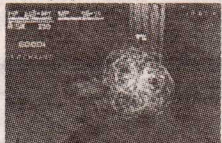

▲退到一定距离后给予敌人反击。

与敌人的基本作战方法

当危险增加时，先不要和敌人作战，要先看清怪物的特征，之后用“パラライズパルス”和“ダルネスハイント”作战，和 BOSS 作战时，一定要选择确实有效的办法。

连锁能力 RISK 的增加方法

在同一时间，连锁攻击可以达到999HIT，但大多场合是达不到的。因为连锁攻击就会增加 RISK 值，从 RISK 0 开始，要使出 14HIT RISK 值就必须到 100。



C	RISK
1	连锁能力的 RISK 点
2	连锁能力的 RISK 点
3	连锁能力的 RISK 点
4	连锁能力的 RISK 点
5	连锁能力的 RISK 点
6	连锁能力的 RISK 点
7	连锁能力的 RISK 点
8	连锁能力的 RISK 点
9	RISK10 + 连锁能力的 RISK 点
10	RISK12 + 连锁能力的 RISK 点
11	RISK14 + 连锁能力的 RISK 点
12	RISK16 + 连锁能力的 RISK 点
13	RISK18 + 连锁能力的 RISK 点
14	RISK21 + 连锁能力的 RISK 点

推荐使用能力　要想达到 14HITRISK 值必须是 100

・クリムゾンレイド　・イニヤインエイク　・マジックリフレク
・レイジングエイク　・ゲインファンドム　・グメージリフレク

TARGET DOME 展开时画面的看法

在展开 TARGET DOME 时，如果有攻击对象，能够从中得到一些情报。只要有效利用在这里得到的情报，就可以更有利地展开战斗。

1）攻击对象是单个还是群体
2）作为攻击对象的怪物的四肢 4）命中率
3）在最后一击时受到的损伤　5）自身武器类型/属性/对手的种族

①　②左腕　③HP21／④28%　⑤
对象：リム単体・キューブ　貫通／神聖／ドラゴン

对付每一个怪物时应变换装备

因为每个地方出现的怪物的属性都不相同，因此，每到一个新的地方，遇到怪物时，都要变换装各和秘石。而且和 BOSS 遭遇时，首先打开窗户，调整姿态，进入 TARGET DOME 射程圈的话也能确认种族。

相反的属性

火(Fire)	水(Water)
土(Earth)	风(Air)
神圣(Light)	暗黑(Darkness)

持有与怪物所持有属性相反的武器，或者是装备了秘石的话，给对方的损失会变大，请选择正确的防具。

●CHAIN ABILITY

能力名称	RISK	使用对象	效果
ヘヴィショット	1	单一部位	将敌人受伤值的 70% 再附加到敌人身上
ゲインライフ	2	单一部位	将敌人受伤值的 30% 变成自己的回复值
マインドアサルト	1	单一部位	将敌人受伤值的 30% 再附加到减去敌人 MP 值
ゲインマジック	2	单一部位	将敌人受伤值的 30% 变成自己的 MP 回复值
レイジングエイク	1	单一部位	将减去 HP 值的 20% 变成自己敌人的附加受伤值
インセインエイク	1	单一部位	将减去 MP 值的 20% 变成自己敌人的附加减去 MP 值
ゲインダメージ	2	单一部位	将敌人受伤值的 40% 再附加到敌人身上，同时武器的 DP 值会渐渐回复
クリモゾンレイド	2	单一部位	将敌人受伤值的加倍，同时自己会受受伤值的 30%
ゲインファントム	1	单一部位	将敌人受伤值的 10% 再附加到敌人身上，同时同等数值的 PP 会加回武器上
パラライズパルス	3	-	增加“麻痹”效果
ナミングクロウ	3	-	增加“僵硬”效果
ダルナスバインド	3	-	增加“沉默”效果
スネークヴェノム	3	-	增加“毒”效果

●DEFENCE ABILITY

能力名称	RISK	使用对象	效果
セルフリカパリー	1	-	输入能力成功的话一定可以回复“麻痹、僵硬”状态
セムジックスナッチ	6	-	敌人魔法所使用的 MP 值的 50% 变成自己的 MP 回复值
ムジックリフレク	2	-	反弹 40% 的魔法攻击受伤，但自己的受伤不会减轻
ダメージリフレク	2	-	反弹 40% 的魔法以外攻击受伤，但自己的受伤不会减轻
レジストマジック	4	-	抗衡 20% 的魔法攻击受伤，自己的受伤减轻
レジストダメージ	4	-	抗衡 20% 的魔法以外攻击受伤，但自己的受伤减轻
インパクトガード	4	-	抗衡 50% 的物理属性受伤，但自己的受伤减轻
エアブレイク	4	-	抗衡 50% 的风属性受伤，但自己的受伤减轻
ファイアプルーフ	4	-	抗衡 50% 的火属性受伤，但自己的受伤减轻
アースコンソル	4	-	抗衡 50% 的土属性受伤，但自己的受伤减轻
アクアウオード	4	-	抗衡 50% 的水属性受伤，但自己的受伤减轻
フイーンドガード	4	-	抗衡 50% 的神圣属性受伤，但自己的受伤减轻
デモンスケイル	4	-	抗衡 50% 的暗黑属性受伤，但自己的受伤减轻

充分利用必杀技给与敌人重击

消费相应的 HP 可以发出强大的必杀技，这也是一种有效的反击能力，特别与 BOSS 进行战斗的时候，使出必杀技可以给对手更大的伤害。



推荐使用必杀技

- リスクブレイク
- 调伏烈光弹
- アサルトスフィア

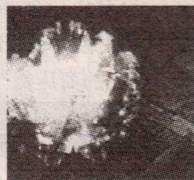
●必杀技一览

武器种类	ブレイクアーツ名称	所需 MP	使用对象	攻击类型	属性	效果
ダガー	号气弹	25	单一部位	打击系	根据武器	将攻击点集中气力攻击敌人
	影缝い	40	单一部队	打击系	暗黑	受伤同时附加"麻痹"效果
	ダブルファング	55	单一部位	贯通系	根据武器	向同一地方作出连续攻击
ソード	裂帛双重突	25	单一部位	贯通系	根据武器	用超音速的 SONIC BOOM 切开敌人
	黑斩破	40	单一部队	切断系	根据武器	受伤同时附加"毒"效果
	樱花乱舞	55	单一部位	切断系	水	使用冷气封住剑中将敌人一刀两断
ロングソード	坏人弹	25	单一部位	贯通系	根据武器	使用剑的波动将敌人的生命削去
	雷民轰爆波	40	单一部队	切断系	风	受伤同时附加"麻痹"效果
	飞燕斩	55	单一部位	切断系	根据武器	向下斩后再向上跳起令敌人做成双重受伤
アックス&メイス	ミストラルエッジ	25	单一部位	打击系	根据武器	打横一刀使用真空刀攻击敌人
	冰牙疾风烈	40	单一部队	打击系	风	受伤同时附加"僵硬"效果
	マンティスレア	55	单一部位	切断系	根据武器	使用强烈的冲击令体力和 MP 也受伤
ヘヴィアックス	ベアクラッシュ	25	单一部位	打击系	根据武器	挥下斧头发出闪光令敌人受伤
	炼狱魔人斩	40	单一部队	打击系	根据武器	受伤同时附加"诅咒"效果
	破铜秘点	55	单一部位	打击系	根据武器	使用强力的打击令防具受创
スタッフ	爆炎打	25	单一部位	打击系	火	破裂火药使其发生爆炎
	リスクブレイク	40	单一部队	贯通系	根据武器	用强烈的刺使敌人伤之馀自己的 RISK 亦下降
	ヘヴィダスト	55	单一部位	打击系	土	将周围的元素僵硬化令敌人受伤
ヘヴィメイス	ボーンクラッシュ	25	单一部位	打击系	根据武器	使出强烈的冲击波令对象粉身碎骨
	迅雷爆裂打	40	单一部队	打击系	风	受伤同时附加"僵硬"效果
	轮焰杀	55	单一部位	打击系	根据武器&火	受伤同时附加火的受伤
スピア	ルインハーツ	25	单一部位	贯通系	根据武器	将斗气集中于枪的先头令敌人受伤
	アサルトスフィア	40	单一部队	贯通系	风	受伤同时附加"道具减少"效果
	ギガテンペスト	55	单一部位	贯通系	根据武器	使用大强风令防具受创
クロスボウ	狱炎烈散弹	25	单一部位	贯通系	暗黑&火	使出地狱之炎的箭做成大伤害
	调伏烈光弹	40	单一部位	贯通系	神圣&风	使出天界之雷的箭做成大伤害
	デッドスクリーム	55	单一部位	贯通系	暗黑&土	使出魔鬼之力的箭做成大伤害
赤手空拳	红莲掌	25	单一部位	打击系	物理	将周围的斗气集中在手上再攻击敌人
	眩晕脚	40	单一部队	打击系	物理	受伤同时附加"僵硬"效果
	紫磨金波	55	单一部位	打击系	物理&神圣	利用圣灵的力，将黑暗之力打散

要经常使用的魔法

在游戏的进行中，经常会出现很强的怪兽，如果不了解新地方的情况，很有可能就会受到攻击而死去。所以当到新的场所后，要擅加使用辅助系和属性系的魔法。经常使用"プロテクト"和"スパークガード"防具强化魔法就不会害怕怪兽的突然袭击了。





魔法的重复效果

属性辅助系魔法和辅助系魔法这两类魔法是强化武具的魔法，它们可以一次使用 3 种魔法，但是有的魔法是受限制的，不能同时使用。

重复使用魔法的方法
1. エンチャンド(属性系魔法)プロテクト
2. 身体能力上升辅助系魔法(ハーキュリアン・インライテン等)
3. インバリドスベル和其它

●属性辅助魔法

魔法名称	所需 MP	使用对象	属性	效果
ルフトアタッチ	10	单一部队	风	令武器的"风属性"一定时间内强化
スパークアタッチ	10	单一部队	火	令武器的"火属性"一定时间内强化
ソイルアタッチ	10	单一部队	土	令武器的"土属性"一定时间内强化
フロストアタッチ	10	单一部队	水	令武器的"水属性"一定时间内强化
ルフトガード	9	单一部队	风	令武器的"风属性"一定时间内强化
スパークガード	9	单一部队	火	令武器的"火属性"一定时间内强化
ソイルガード	9	单一部队	土	令武器的"土属性"一定时间内强化
フロストガード	9	单一部队	水	令武器的"水属性"一定时间内强化

●回复系魔法

魔法名称	所需 MP	使用对象	属性	效果
ヒール	5	单一部队	神圣	将对象的回复 HP 变成自己的 HP
リストレイション	3	单一部队	神圣	回复"麻痹"状态
アンチドーテ	3	单一部队	神圣	回复"毒"状态
ブレッシング	17	单一部队	神圣	回复"诅咒"状态
クリアランス	15	单一部队	神圣	回复"麻痹、毒、僵硬"状态
ジエネラスヒール	20	单一部队	神圣	慢慢的回复 HP

●攻击系魔法

魔法名称	所需 MP	使用对象	属性	效果
ソリッドショック	25	单一部位	物理	用强烈的冲击波令人受伤
ライトニングボウ	25	单一部位	风	用雷之箭令人受伤
ファイアホール	25	单一部位	火	用灼热的火炎令人受伤
ヴァルカンランス	25	单一部位	土	用锐利的火山弹令人受伤
アクアブラスト	25	单一部位	水	用强烈的冷气令人受伤
スピリットサージ	28	单一部位	神圣	放出光的精灵令人受伤
デスブトペイン	28	多数部队	暗黑	用苦痛的诅咒令人受伤
イクソシズム	22	多数部队	神圣	将不死除灵，对象 HP 越少成攻率越高
バニッシュ	25	多数部位	暗黑	即死魔法，对不死无效
イクスプロジョン	36	多数部位	物理	于对象地方发生爆炸令其受伤
サンダーバースト	36	多数部位	风	于对象地方落下大雪令其受伤
フレイムスフィア	36	多数部位	火	于对象地方发生超高漫令其受伤
ガイアストライク	36	多数部位	土	于对象地方发生急上升的重力令其受伤
アヴァランチ	36	多数部位	水	于对象地方变成绝对零度令其受伤
ラディウス	38	多数部位	神圣	将众神的光之波动集结对象地方令其受伤
メテオインパクト	38	多数部位	暗黑	将天空的陨石集结对象地方令其受伤
ドレインハート	12	多数部位	暗黑	将对象的 HP 变成自己的
ドレインマインド	2	单一部队	暗黑	将对象的 MP 变成自己的

●辅助系魔法

魔法名称	所需 MP	使用对象	属性	效果
ハーキュリアン	12	单一部队	神圣	令对象的 STR 一定时间内增加
ミゼラブルボディ	7	单一部队	暗黑	令对象的 STR 一定时间内减少
インライテン	12	单一部队	神圣	令对象的 INT 一定时间内增加
フイブルマインド	7	单一部队	暗黑	令对象的 INT 一定时间内减少
インビゴレイト	12	单一部队	神圣	令对象的 AGL 一定时间内增加
レイジーボーンズ	7	单一部队	暗黑	令对象的 AGL 一定时间内减少
プロテクト	15	单一部队	神圣	令对象的武器和防具性能一定时间内增加
アンプロテクト	7	单一部队	暗黑	令对象的武器和防具性能一定时间内减少
サイレントスベル	7	单一部队	神圣	令对象一定时间内不能使用魔法
インバリドスベル	21	单一部队	神圣	令敌方向玩者所使出的魔法确实一次无效
スタンクラウド	7	单一部队	暗黑	令对象变成"麻痹"
ポイズンミスト	11	单一部队	暗黑	令对象变成"毒"
カース	17	单一部队	暗黑	令对象变成"诅咒"
フイクセイト	3	多数移动砖块	神圣	令版面上出现会移动的砖停顿一定时间
デイロック	10	单一部队	神圣	令对象所施出的魔法无效化
アンロック	3	单一宝箱	神圣	用魔法将锁着的宝箱解锁，RISK 值越高成功率越高
マーク	6	多数陷阱	神圣	可以一时年看得到自己设置的陷阱
アナライシス	5	单一部队	神圣	分析对象的能力值，RISK 值越高成功率越高

完成游戏后的秘密

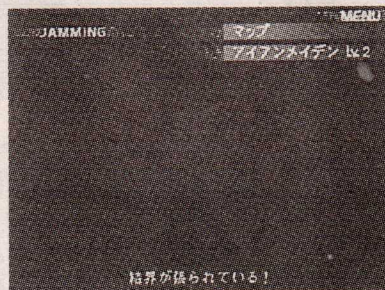
掌握了游戏的基础知识，下面在为大家介绍一下游戏中的秘密，比如第二次玩时发生的变化及相应地图等。

挑战第二回



当玩者完成游戏之后，游戏便会要求玩者在 CLEAR DATA 记录下来，接着利用这记录重新开启游戏，便能进行第二回游戏。在这玩第二回中，除了所持的 ITEM 之外，所有武器、防具、能力值以及魔法等均会保留下来，从而使玩者玩起来就更加轻松。当然玩这个第二回，就是要去一些在第一回里去不到的地方，就如避难通道般，此外还可以取剩下未曾得到的称号。

LEA MONDE 砦的秘密



在 LEA MONDE 砦的两旁有不少被刻印封闭的门，要取得这些门的刻印，就必须到 IRON MAIDEN LV. 1－LV. 3，并将内部的敌人打倒，才能取得所需的刻印。而在内全是 TIME ATTACK BATTLE，若是玩者能从中取得最好时间，就能取得一个新的称号。

通过 IRON MAIDEN LV. 2 之方法

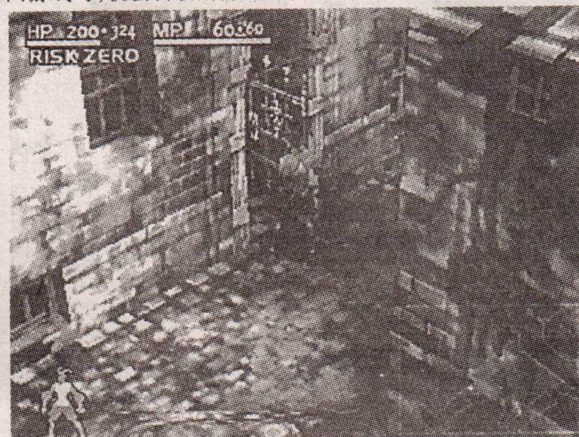
当通过 IRON MAIDEN LV. 1 后便会来到 IRON MAIDEN LV. 2，那儿因磁场的影响而看不到地图，它多以十字形的地形来构成，可是左右两侧是无尽头的路，就是说是循环路，通过的方法如下：上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→右→下→下→左→下。

SPECIAL

大家有电脑吗？如果你有电脑而又可以上网的话，不妨到此游戏的官方网页看看，那儿不单有 VAGRANT STORY 的 MINI GAME 玩，还可以下载一些美丽的 WALLPAPER，笔者绝对推荐！网址：www. vahrantstory. com

解开圣印之刻印的方法

游戏中有一个刻印是无法解开的，那就是“圣印之刻印，其实这个刻印必须在玩第二回时才能解开，当玩者开始第二回游戏时，就会自动解除刻印，从而能到地下街的另一边。



黄金之键的所在

打开了市街地西部的圣印之刻印，便能到达避难通道，经过这条通道便可来到地下街西部的另一边，只要来到“崩坏的商店街”，就可从宝箱中取得“黄金之键”。

白钢之键的所在

在第二回时，从外壁东侧走到羽虫之森东部，将内部的 MONSTER 击倒便可以取得。

赤铁之键的所在

利用黄金之键打开 LEA MANDE 砦的门，便可来到被遗忘的坑道，在里面可从宝箱中取得赤铁之键。

宝箱之键的所在

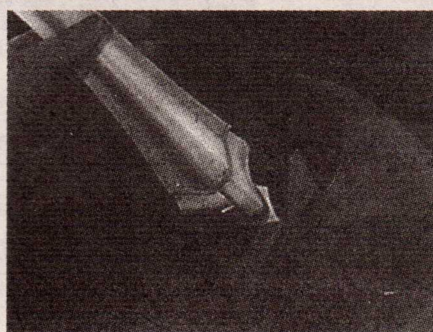
宝箱之键就在 IRON MAIDEN LV. 1 内，只要玩者拥有“ピラカンサ之刻印”，便能进入 IRON MAIDEN 的深处。

练习用的木偶



不知大家有否发觉，在游戏时会遇上一些练习用木偶，无论玩者怎们攻击都无法将他打倒，而它们亦不会向玩者作出任何攻击，只要将这些木偶打倒，便会取得特别的道具，这些木偶 HP 很高并且打倒后给的道具是随机的只能靠自己运气了。

武器合成变更法则



当每两种不同的武器进行合成时，其能力值就会有所改变（即是种族与属性），基本上是根据三种不同法则，一是取两方的数值总和之最高点；二是取两方的数值总和之最低点；三是取其它的数值平均数值，详情如右表：

		ハンドアックス	+	ブロードソード	=	ハンドアックス
种族	HUMAN	14		4		14
	BEAST	-4		9		3
	UNDEAD	5		-5		0
	PHANTOM	-2		-2		-2
	DRAGON	2		10		7
	EVIL	2		-6		-6
属性	物理	5		8		7
	风	34		5		34
	火	6		24		18
	土	-12		-2		-12
	水	-3		-1		-2
	神圣	17		2		11
	暗黑	-2		3		0

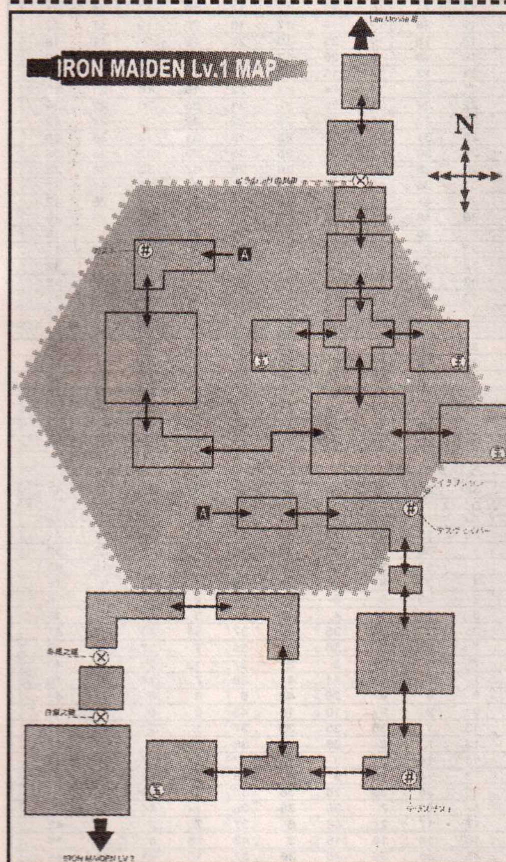
属性能力值的最低点

种族能力值的最低点

属性能力值的最高点

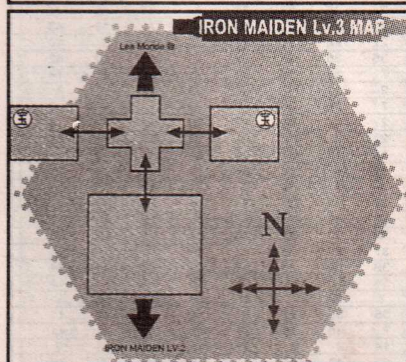
中间值

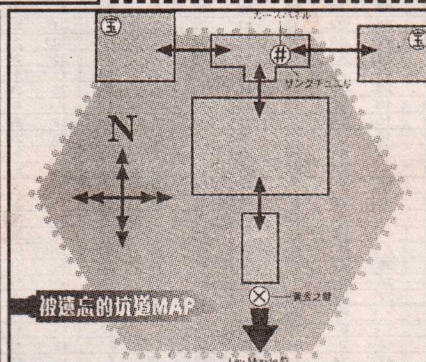
种族能力值的最高点

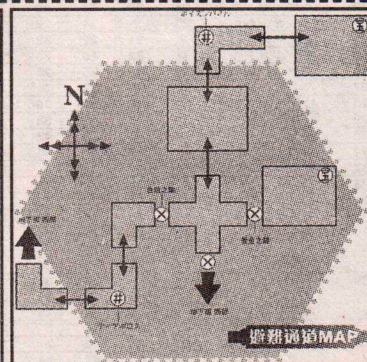


●名称号取得条件

NO	称号名	条件
1	知道真实之仕	完成游戏第一回
2	废都的支配者	在10小时内完成游戏
3	遗法的继承者	宝箱回收率达100%
4	暗之探求者	MAP完成率达100%
5	登岩的破坏神	在被遗忘的坑道中将ダマスクスゴーレム打倒
6	雪原之狩人	将羽虫之森东部的マスクスクラブ打倒
7	森大之同盟者	在IRON MAIDEN LV.2中,打倒ラーヴァナ
8	杀龙的战士	将位于IRON MAIDEN LV.2的ドラゴンゾンビ打倒
9	死之克服者	将位于IRON MAIDEN LV.2的デス和オーガゾン打倒
10	杀神的战士	将位于IRON MAIDEN LV.2的ヴィシュス打倒
11	时之征服者	在所有TIME ATTACK BATTLE中取得第1位
12	闪光之战士	CHAIN ABILITY能达30HIT以上
13	取新世界的人	取得秘宝"黄金之键"
14	财宝发现者	取得秘宝"宝箱之键"
15	统治力量的人	学会所有必杀技
16	统治技的人	学会所有ABILITY
17	天运之探索者	不进行SAVE来完成游戏
18	至高之冒险者	不使用魔法来完成游戏
19	孤高的武者	不使用ABILITY来完成游戏
20	高傲的战士	不使用必杀技来完成游戏
21	饿血的讨伐者	打倒所有种族的MONSTER各5000匹
22	武术的尊严者	使用全系列的武器5000次
23	宁静的暗杀者	用ダガー系武器打倒500个MONSTER
24	伟大的剑圣	用ソード系武器打倒500个MONSTER
25	百人斩的剑豪	用ロングソード系武器打倒500个MONSTER
26	身经百战的重战士	用アックス&メイス系武器打倒500个MONSTER
27	摇动大地的人	用ヘヴィアックス系武器打倒500个MONSTER
28	出卖给魔的导师	用スタッフ系武器打倒500个MONSTER
29	为铁板而奋斗的神	用ヘヴィメイス系武器打倒500个MONSTER
30	疾风之枪的使者	用スピア系武器打倒500个MONSTER
31	射向天的狩人	用クロスボウ系武器打倒500个MOOONSTER
32	豪迈的格斗家	用赤手打倒500个MONSTER







武器合成材质变化表及全部道具表

为了方便大家在游戏中进行查找，我们特意制作了武器的合成表及全部道具表以供参考。

●BLADE(ブレード)合成对应表

アーマーカテゴリー		ダガー						ソード						ロングソード				アックス				メイス	
	ブレードNO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
ブレードNO.	アイテム名稱	バトルナイフ	スクラマサクス	ダーク	キドニーダガー	ベシュカド	チンクエディア	スパク	グラディウス	レイピア	ショートソード	フィランギ	シャムシール	ブロードソード	バイキンソード	カタナ	ワルーンソード	ハンドアックス	バトルアックス	フランシスカ	タバルジン	ゴブリンクラブ	スパイクドクラブ
1	バトルナイフ	1	1	4	4	2	3	7	13	13	13	13	8	13	13	13	14	17	17	18	19	21	21
2	スクラマサクス	1	2	4	5	5	2	1	8	8	8	8	8	1	17	14	14	24	18	18	18	1	22
3	ダーク	4	4	4	5	1	6	1	2	13	9	9	9	1	1	18	15	1	22	19	19	1	2
4	キドニーダガー	4	5	5	4	6	?	1	2	3	14	21	10	1	2	21	19	1	2	23	28	1	2
5	ベシュカド	2	5	1	6	5	?	2	2	3	4	15	22	2	2	2	22	2	2	3	24	2	2
6	チンクエディア	3	2	6	?	?	6	3	2	3	4	17	16	3	2	2	4	3	2	3	25	3	2
7	スパク	7	1	1	1	2	3	7	7	10	7	8	9	13	13	13	14	17	17	18	19	21	21
8	グラディウス	7	8	2	2	2	2	7	8	13	8	10	8	7	14	14	14	21	18	18	18	7	22
9	レイピア	7	8	13	3	3	3	10	7	9	7	10	7	7	17	15	15	7	22	19	19	7	8
10	ショートソード	7	8	9	14	4	4	7	8	7	10	12	9	7	8	18	16	7	8	23	28	7	8
11	フィランギ	7	8	9	21	15	17	8	10	7	12	11	?	8	8	21	19	8	8	9	24	8	8
12	シャムシール	8	8	9	10	22	16	9	8	10	9	?	12	9	8	9	22	9	8	9	25	9	8
13	ブロードソード	13	1	1	1	2	3	13	7	7	7	8	9	13	13	16	13	17	17	18	19	21	21
14	バイキングソード	13	17	1	2	2	2	13	14	17	8	8	8	13	14	13	13	21	18	18	18	13	22
15	カタナ	13	14	18	21	3	3	13	14	15	18	21	9	16	13	15	?	13	22	19	19	13	14
16	ワルーンソード	14	14	15	19	22	4	14	14	15	16	19	22	13	13	?	16	13	14	23	28	13	14
17	ハンドアックス	17	21	1	1	2	3	17	21	7	7	8	9	17	21	13	13	17	17	19	17	21	21
18	バトルアックス	17	18	22	2	2	2	17	18	22	8	8	8	17	18	22	14	17	18	20	19	17	22
19	フランシスカ	18	18	19	23	3	3	18	18	19	23	9	9	18	18	19	23	19	20	19	?	17	18
20	タバルジン	19	18	19	28	24	25	19	18	19	28	25	25	19	18	19	28	17	19	?	20	18	18
21	ゴブリンクラブ	21	1	1	1	2	3	21	7	7	7	8	9	21	13	13	13	21	17	17	18	21	21
22	スパイクドクラブ	21	22	2	2	2	2	21	22	8	8	8	8	21	22	14	14	21	22	18	18	21	22
23	オニオンシェイプ	22	22	23	25	3	3	22	22	23	25	9	9	22	22	31	25	22	31	25	28	22	24
24	スモールスパイク	23	22	23	32	26	28	23	22	23	32	26	28	23	22	23	32	23	22	32	26	21	22
25	ギサルメアックス	25	28	32	1	2	3	25	28	32	13	8	9	28	31	13	12	35	18	31	18	35	28
26	ラージクレセント	25	26	35	29	33	2	25	26	35	29	33	8	25	36	29	32	25	36	29	32	25	36
27	バンバーブレード	26	26	26	27	36	30	26	26	26	27	36	30	26	26	26	37	26	26	37	30	26	26
28	ウィザードタイプ	28	32	35	1	2	3	32	35	7	7	8	9	31	36	13	13	41	31	35	18	41	31
29	クィザードタイプ	28	29	41	33	36	2	28	41	33	36	8	8	28	41	32	37	28	42	32	36	28	42
30	サモナータイプ	29	29	29	30	42	34	29	29	29	42	34	37	29	19	19	42	29	29	43	33	29	29
31	ランデヴェバ	35	41	1	1	2	3	35	41	7	7	8	9	1	36	41	13	1	35	41	18	1	35
32	カッツバルゲル	32	7	36	42	2	2	32	7	36	42	8	8	32	2	37	42	31	2	36	41	31	2
33	スパイクドモール	32	32	33	8	37	43	32	22	8	37	43	9	32	32	3	38	31	32	3	37	31	32
34	グルームウイング	32	32	33	33	34	9	32	22	33	33	9	38	32	32	33	4	32	32	33	4	32	32
35	ロングスピア	35	1	1	1	2	3	35	7	7	7	8	9	13	13	13	13	35	1	17	18	35	1
36	グレイブ	35	36	37	2	2	2	1	36	8	8	8	8	1	7	14	14	35	41	17	18	35	41
37	スコーピオン	35	36	37	8	3	3	35	2	37	13	9	9	35	2	8	15	35	13	2	18	35	13
38	コルセスカ	35	36	37	38	9	4	35	36	3	41	14	10	35	36	3	9	35	36	42	18	35	36
39	トライデント	36	36	37	13	39	10	36	36	37	4	42	15	36	36	17	4	36	36	8	3	36	36
40	オウルパイク	37	36	37	38	14	41	37	36	37	38	5	43	37	36	37	18	37	36	37	43	37	36
41	ガストラルボウ	41	7	13	1	2	3	41	1	13	7	8	9	1	13	13	13	12	1	7	18	13	1
42	ライトクロスボウ	41	12	8	14	2	2	41	17	2	14	8	8	21	2	17	14	41	14	2	8	41	14
43	ターゲットボウ	41	42	18	9	15	3	41	42	18	3	45	9	41	22	3	18	41	42	15	3	41	42
44	ウィンドラスボウ	41	42	43	19	10	16	41	42	43	19	4	16	41	42	23	4	41	42	43	16	41	42

アーマーカテゴリー		メイス		ヘヴィアックス			スタッフ			ヘヴィメイス				スピア						クロスボウ			
	ブレードNO.	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
ブレードNO.	アイテム名稱	オニオンシェイプ	スモールスパイク	ギサルメアックス	ラージクレセント	バンバーブレード	ウィザードタイプ	クレリックタイプ	サモナータイプ	ランデヴェバ	カッツバルゲル	スパイクトモール	グルームウイング	ロングスピア	グレイブ	スコーピオン	コルセスカ	トライデント	オウルパイク	ガストラボウ	ライトクロスボウ	ターゲットボウ	ウィンドラスボウ
1	バトルナイフ	22	23	25	25	26	28	28	29	35	32	32	32	35	35	35	35	36	37	41	41	41	41
2	スクタマサクス	22	22	28	26	26	32	29	29	41	7	32	32	1	36	36	36	36	36	7	17	42	42
3	ダーク	23	23	32	35	26	35	41	29	1	36	33	33	1	37	37	37	37	37	13	8	18	43
4	キドニーダガー	25	32	1	29	27	1	33	30	1	42	8	33	1	2	8	38	13	38	1	17	9	19
5	ベシュカド	3	26	2	33	36	2	36	42	2	2	37	34	2	25	3	9	39	14	2	2	15	10
6	チンクエディア	3	28	3	2	30	3	2	34	3	2	43	9	3	2	3	4	10	41	3	2	3	16
7	スパタ	22	23	25	25	26	32	28	29	35	32	32	32	35	1	35	35	36	37	41	41	41	41
8	グラディウス	22	22	28	26	26	35	41	29	41	7	32	32	7	36	2	36	36	36	1	17	42	42
9	レイピア	23	23	32	35	26	7	33	29	7	36	8	33	7	8	37	3	37	37	13	2	18	43
10	ショートソード	25	32	7	29	27	7	36	42	7	42	37	33	7	8	13	41	4	38	7	14	3	19
11	フィランギ	9	26	8	33	36	8	8	34	8	8	43	9	8	8	9	29	42	5	8	8	15	4
12	シャムシール	9	28	9	8	30	9	8	37	9	8	9	38	9	8	9	10	15	43	9	8	9	16
13	ブロードソード	22	23	28	25	26	31	28	29	1	32	32	32	13	1	35	35	36	37	1	21	41	41
14	バイキングソード	22	22	31	36	26	36	41	29	36	2	32	32	13	7	2	36	36	36	13	2	22	42
15	カタナ	31	23	13	29	26	13	32	29	41	37	3	33	13	14	8	3	17	37	13	17	3	23
16	ワルーンソード	25	32	13	32	37	13	37	42	13	42	38	4	13	14	15	9	4	18	13	14	18	4
17	ハンドアックス	22	23	35	25	26	41	28	29	1	31	31	32	35	35	35	35	35	35	13	41	41	41
18	バトルアックス	31	22	28	36	26	31	42	29	35	2	32	32	1	41	7	36	36	36	1	14	42	42
19	フランシスカ	25	32	31	29	37	35	32	43	41	36	3	33	17	17	2	42	8	37	7	2	15	43
20	タバルジン	28	26	18	32	30	19	36	33	18	41	37	4	18	18	18	18	3	43	18	8	3	16
21	ゴブリンクラブ	22	21	35	25	26	41	28	29	1	31	31	32	35	35	35	35	36	37	13	41	41	41
22	スパイクドクラブ	24	22	28	36	26	31	42	29	35	2	32	32	1	41	7	36	36	36	1	14	42	42
23	オニオンシェイプ	23	?	31	29	37	35	32	43	41	36	3	33	21	21	2	42	8	37	7	2	15	43
24	スモールスパイク	?	24	22	32	30	22	36	33	22	41	37	4	22	21	22	22	3	43	22	8	3	16
25	ギサルメアックス	31	22	25	25	27	32	41	29	1	32	32	32	35	35	35	35	36	37	7	1	13	42
26	ラージクレセント	29	32	25	26	?	41	33	42	35	2	33	33	1	41	7	36	36	36	25	8	2	14
27	バンバーブレード	37	30	27	?	27	25	36	34	41	36	3	34	25	25	2	42	8	37	25	26	9	3
28	ウィザードタイプ	35	22	32	35	25	18	28	28	35	1	32	32	1	41	7	36	36	37	7	1	13	42
29	クレリックタイプ	32	36	41	33	36	18	29	?	41	36	2	33	28	28	2	42	8	37	28	8	2	14
30	サモナータイプ	43	33	29	42	34	18	?	30	28	42	37	3	28	28	29	29	3	43	28	29	9	3
31	ランデヴェバ	41	22	1	35	41	35	41	28	31	31	31	32	41	7	35	36	36	37	1	13	41	41
32	カッツバルゲル	36	41	32	2	36	1	36	42	31	32	34	31	31	1	42	8	36	36	7	2	14	42
33	スパイクドモール	3	37	32	33	3	32	2	37	31	34	33	?	31	31	32	2	43	9	31	8	3	15
34	グルームウイング	33	4	32	33	34	32	33	3	32	31	?	34	31	31	32	32	33	3	31	32	9	4
35	ロングスピア	21	22	35	1	25	1	28	28	41	31	31	31	35	35	37	35	36	37	35	12	42	42
36	グレイブ	21	21	35	41	25	41	28	28	7	1	31	31	35	36	38	35	37	36	35	1	42	42
37	スコーピオン	2	22	35	7	2	7	2	29	35	42	32	32	37	38	37	39	38	?	35	7	14	43
38	コルセスカ	42	22	35	36	41	36	42	29	36	8	2	32	35	35	39	38	40	38	35	36	2	44
39	トライデント	8	3	36	36	8	36	8	3	36	36	43	33	36	37	38	40	39	?	36	36	8	15
40	オウルパイク	37	43	37	36	37	37	37	43	37	36	9	3	37	36	?	38	?	40	37	36	37	3
41	ガストラルボウ	7	22	7	25	25	7	28	28	1	7	31	31	35	35	35	35	36	37	41	41	42	41
42	ライトクロスボウ	2	8	1	8	26	1	8	29	13	2	8	32	13	1	7	36	36	36	41	42	44	41
43	ターゲットボウ	15	3	13	2	9	13	2	9	41	14	3	9	42	42	14	2	8	37	42	44	43	?
44	ウィンドラスボウ	43	6	42	14	3	42	14	3	41	42	15	4	42	42	43	43	15	3	41	41	?	44

●BLADE 合成材质变化一览表

アーマーカテゴリー		ヘルム									ブレストアーマー								レッグスアーマー								グローブ						
	アーマーNO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
アーマーNO	アイテム名称	バンダナ	ベアーマスク	ウィザードハット	ボーンヘルム	チェインコイフ	スパンゲンヘルム	キャバセット	サーリット	バルビューダ	ジャーキン	ロングコート	ウィザードコート	キュラッサ	バンデッドメイル	リングメイル	チェインメイル	ブレストプレート	サンダル	ブーツ	ロングブーツ	サイクウイス	ライトグリーブ	リングレッグス	チェインレッグス	フースカンプ	バンテージ	レザーグローブ	ジボングローブ	キュイラッサー	リングスリーブ	チェインスリーブ	ガントレット
1	バンダナ	1	2	3	4	4	4	4	5	6	1	11	12	13	14	14	14	14	18	19	20	21	21	21	21	22	26	27	28	29	29	29	29
2	ベアーマスク	2	2	3	4	6	7	4	6	5	2	2	12	13	14	14	14	14	2	19	20	21	21	21	21	22	2	27	28	29	29	29	29
3	ウィザードハット	3	3	3	4	4	4	6	5	4	3	3	3	13	14	14	14	14	3	3	20	21	21	21	21	22	3	3	28	29	29	29	29
4	ボーンヘルム	4	4	4	4	6	6	5	7	4	4	4	4	21	14	14	14	14	4	4	4	29	21	21	21	22	4	4	4	4	29	29	29
5	チェインコイフ	4	6	4	6	5	7	7	4	9	4	4	4	4	22	15	15	15	4	4	4	4	30	22	22	22	4	4	4	4	14	30	30
6	スパンゲンヘルム	4	7	4	6	7	6	8	8	4	4	4	4	4	4	23	16	16	4	4	4	4	5	31	23	23	4	4	4	4	5	15	31
7	キャバセット	4	4	6	5	7	8	7	8	9	4	4	4	4	4	5	24	17	4	4	4	4	5	6	32	24	4	4	4	4	5	6	16
8	サーリット	5	6	5	7	4	8	8	8	?	5	5	5	5	5	5	6	25	5	5	5	5	5	6	7	?	5	5	5	5	5	6	7
9	バルビューダ	6	5	4	4	9	4	9	?	9	6	6	6	6	6	5	6	7	6	6	6	6	5	6	7	8	6	6	6	6	5	6	7
10	ジャバセット	1	2	3	4	4	4	4	5	6	10	11	12	13	14	14	17	14	10	19	20	20	21	21	21	22	10	27	28	29	29	29	29
11	ロングコード	11	2	3	4	4	4	4	5	6	11	11	12	13	14	14	41	14	11	19	20	20	21	21	21	22	11	27	28	29	29	29	29
12	ウィザードコード	12	12	3	4	4	4	4	5	6	12	12	12	13	14	17	14	14	12	12	20	20	21	21	21	22	12	12	28	29	29	29	29
13	キュラッサ	13	13	13	21	4	4	4	5	6	13	13	13	13	15	15	14	?	13	13	13	13	21	21	21	22	13	13	13	4	29	29	29
14	バンデッドメイル	14	14	14	14	22	4	4	5	6	14	14	14	15	14	16	16	17	14	14	14	14	30	21	21	22	14	14	14	14	5	29	29
15	リングメイル	14	14	14	14	15	25	5	5	5	14	14	17	15	16	15	17	14	14	14	14	14	15	31	22	22	14	14	14	14	15	6	30
16	チェインメイル	14	14	14	14	15	16	24	6	6	17	41	14	14	16	17	16	?	14	14	14	14	15	16	32	23	14	14	14	14	15	16	7
17	ブレストプレート	14	14	14	14	15	16	17	25	7	14	14	14	?	17	14	?	17	14	14	14	14	15	16	17	?	14	14	14	14	15	16	17
18	サンダル	18	2	3	4	4	4	4	5	6	10	11	12	13	14	14	14	14	18	19	20	20	23	21	22	22	18	27	28	29	29	29	29
19	ブーツ	19	19	3	4	4	4	4	5	6	19	19	12	13	14	14	14	14	19	19	20	20	21	24	21	23	19	19	28	29	29	29	29
20	ロングブーツ	20	20	20	4	4	4	4	5	6	20	20	20	13	14	14	14	14	20	20	20	20	22	21	23	22	20	20	20	29	29	29	29
21	サイクウイス	21	21	21	29	4	4	4	5	6	21	21	21	29	14	14	14	14	21	21	22	22	23	23	21	24	21	21	21	4	29	29	29
22	ライトグリーブ	21	21	21	21	30	5	5	5	5	21	21	21	21	30	15	15	15	23	21	22	22	22	24	25	?	21	21	21	21	5	30	30
23	リングレッグス	21	21	21	21	22	30	6	6	6	21	21	21	21	21	30	16	16	21	24	21	21	24	23	25	24	21	21	21	21	22	6	31
24	チェインレッグス	21	21	21	21	22	23	32	7	7	21	21	21	21	21	22	32	17	22	21	23	23	25	25	?	?	21	21	21	21	22	23	7
25	フースカンプ	22	22	22	22	22	23	24	?	8	22	22	22	22	22	22	23	?	22	23	22	22	?	24	?	25	22	22	22	22	22	23	24
26	バンテージ	26	2	3	4	4	4	4	5	6	10	11	12	16	14	14	14	14	18	19	20	21	21	21	21	22	26	27	28	29	29	29	31
27	レザーグローブ	27	27	3	4	4	4	4	5	6	27	27	12	16	14	14	14	14	27	19	20	21	21	21	21	22	27	27	28	29	31	30	29
28	ジボングローブ	28	28	28	4	4	4	4	5	6	28	28	28	16	14	14	14	14	28	28	20	21	21	21	21	22	28	28	28	30	29	32	31
29	キュイラッサー	29	29	29	4	4	4	4	5	6	29	29	29	4	14	14	14	14	29	29	29	4	21	21	21	22	29	29	30	29	31	31	29
30	リングスリーブ	29	29	29	29	14	5	5	5	5	29	29	29	29	5	15	15	15	29	29	29	29	5	22	22	22	29	31	29	31	30	32	?
31	チェインスリーブ	29	29	29	29	20	15	6	6	6	29	29	29	29	29	6	16	16	29	29	29	29	30	6	23	23	29	30	32	31	32	31	32
32	ガントレット	29	29	29	29	20	31	16	7	7	29	29	29	29	29	30	7	17	29	29	29	29	30	31	7	24	31	29	31	29	?	32	32

●ARMOR(アーマー)合成对应表

材料		1/ブロンズ									2/アイアン									3/ハガネ									4/シルバー								
材料	ブレードカテゴリー	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	スタッフ	ヘヴィメイス	スピア	クロスボウ	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	スタッフ	ヘヴィメイス	スピア	クロスボウ	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	スタッフ	ヘヴィメイス	スピア	クロスボウ	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	スタッフ	ヘヴィメイス	スピア	クロスボウ
1/ブロンズ	ダガー	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	2	2	2	1	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	4	4	4	1	4	4	4
	ロングソード	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	1	1	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	3	1	4	1	4	4	1
	アックス&メイス	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	2	2	1	1	3	3	3	1	3	3	3	1	1	4	3	4	1	4	4	4
	ヘヴィアックス	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	4	4	1
	スタッフ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4
	ヘヴィメイス	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1
	スピア	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1
	クロスボウ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	4	1	4	1	4	4	3
2/アイアン	ダガー	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	2	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4
	ロングソード	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	4	4	2
	アックス&メイス	2	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	4	2	4	4	4
	ヘヴィアックス	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	4	2
	スタッフ	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	?	3	4	4	4
	ヘヴィメイス	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
	スピア	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	2	4	3	2
	クロスボウ	2	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	4	2	4	4	3
3/ハガネ	ダガー	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	?	4	4	4
	ソード	3	3	1	3	1	3	1	1	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4
	ロングソード	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3
	アックス&メイス	3	3	1	3	1	3	1	1	1	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	?	4
	ヘヴィアックス	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
	スタッフ	3	1	1	3	1	3	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4
	ヘヴィメイス	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	スピア	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
	クロスボウ	3	3	1	3	1	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	?	3	4	3	4	4	3
4/シルバー	ダガー	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	4	3	1	4	1	4	1	1	1	4	3	2	2	2	4	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	ロングソード	4	4	3	4	1	4	1	1	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	アックス&メイス	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	2	3	2	4	2	2	2	4	4	3	3	3	?	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	ヘヴィアックス	4	4	4	4	3	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	?	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	スタッフ	4	1	1	3	1	3	1	1	1	4	1	2	2	2	4	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	ヘヴィメイス	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	スピア	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	?	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	クロスボウ	4	4	1	4	1	4	1	1	3	4	4	2	4	2	4	2	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4

●ARMOR 材料变化表

材質NO.	アーマーカテゴリー	1/ウッド ヘルム	1/ウッド ブレストアーマー	1/ウッド レッグスアーマー	1/ウッド グローブ	2/レザー ヘルム	2/レザー ブレストアーマー	2/レザー レッグスアーマー	2/レザー グローブ	3/ブロンズ ヘルム	3/ブロンズ ブレストアーマー	3/ブロンズ レッグスアーマー	3/ブロンズ グローブ	4/アイアン ヘルム	4/アイアン ブレストアーマー	4/アイアン レッグスアーマー	4/アイアン グローブ	5/ハガネ ヘルム	5/ハガネ ブレストアーマー	5/ハガネ レッグスアーマー	5/ハガネ グローブ	6/シルバー ヘルム	6/シルバー ブレストアーマー	6/シルバー レッグスアーマー	6/シルバー グローブ
1/ウッド	ヘルム	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	ブレストアーマー	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	レッグスアーマー	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	グローブ	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
2/レザー	ヘルム	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	5	3	3	3	5	5	5	6	5	6	6	6
	ブレストアーマー	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	5	3	3	3	5	5	5	?	5	6	6
	レッグスアーマー	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5	4	3	3	5	3	3	3	5	3
	グローブ	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	5	3	3	5	5	3	3	6	5
3/ブロンズ	ヘルム	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	5
	ブレストアーマー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	5	5	5	3	5	6	6
	レッグスアーマー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	5	3
	グローブ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	3	5	5	3	3	6	5
4/アイアン	ヘルム	4	4	4	4	5	3	3	3	5	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6
	ブレストアーマー	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	6	6
	レッグスアーマー	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4
	グローブ	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	6	5
5/ハガネ	ヘルム	5	5	5	5	5	3	3	3	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6
	ブレストアーマー	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	3	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	6	6
	レッグスアーマー	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	?	5
	グローブ	5	5	5	5	6	5	3	3	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	5
6/シルバー	ヘルム	6	6	6	6	5	3	?	3	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	ブレストアーマー	6	6	6	6	6	5	3	3	6	5	3	3	6	5	4	4	6	4	5	5	6	6	6	6
	レッグスアーマー	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	?	6	6	6	6	6	6
	グローブ	6	6	6	6	6	6	3	3	6	6	3	5	6	6	4	5	6	6	5	5	6	6	6	6

●SHIELD 材料变化表

材質NO.	材質NO.	1 ウッド	2 レザー	3 ブロンズ	4 アイアン	5 ハガネ	6 シルバー
1	ウッド	1	1	3	4	5	6
2	レザー	1	3	3	4	5	6
3	ブロンズ	3	3	3	5	6	3
4	アイアン	4	4	5	4	5	4
5	ハガネ	5	5	5	5	5	5
6	シルバー	6	7	3	4	5	6

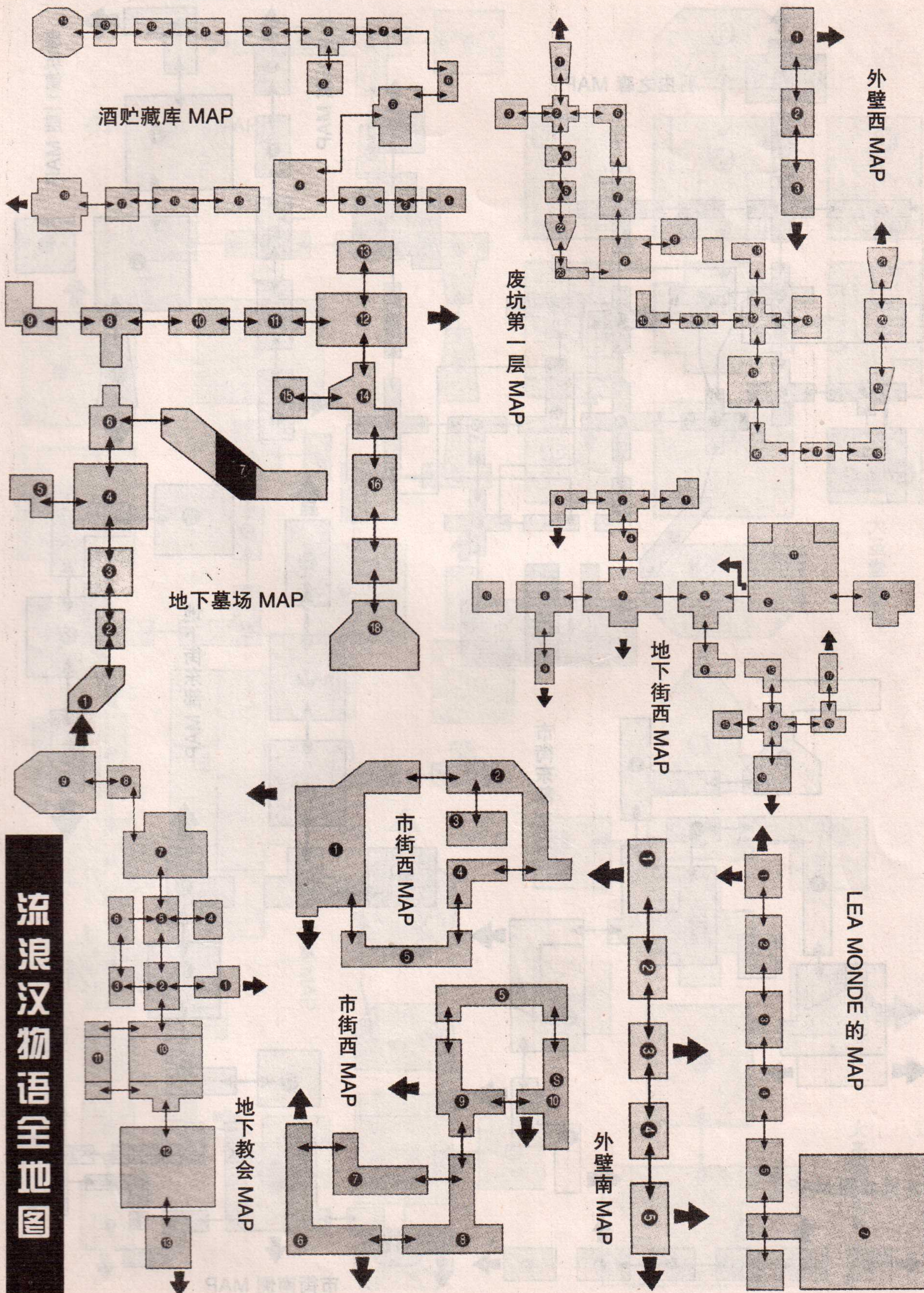
●SHIELD(シールド)合成对应表

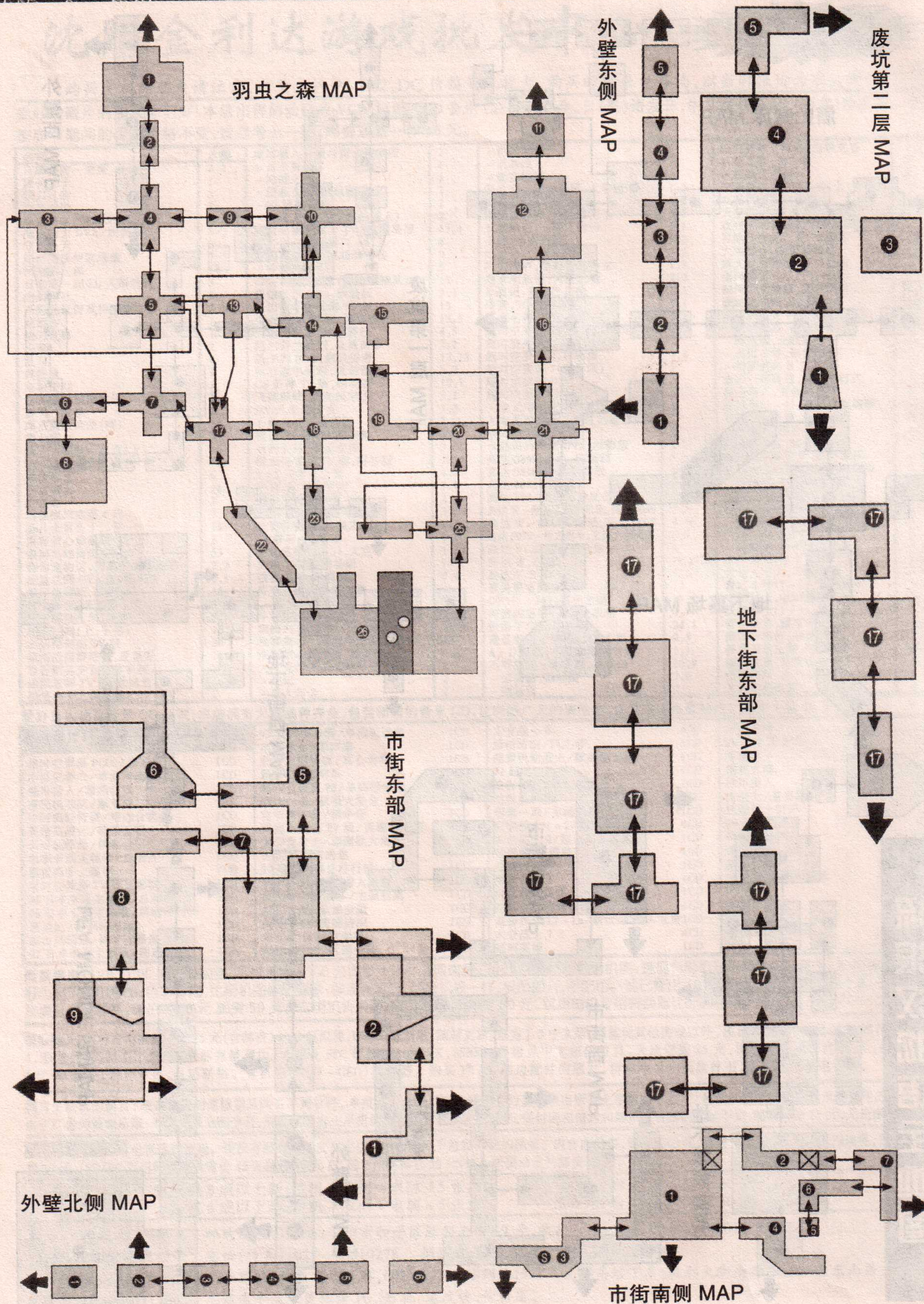
シールドNO.	1 バックラー	2 ベルタシールド	3 タージェ	4 クワッドシールド	5 サークルシールド	6 タワーシールド	7 スパイクシールド	8 ラウンドシールド	9 カイトシールド
1 バックラー	1	1	2	1	3	1	4	1	2
2 ベルタシールド	1	2	4	3	1	2	1	2	1
3 タージェ	2	4	3	5	2	1	7	1	3
4 クワッドシールド	1	3	5	4	6	7	3	8	1
5 サークルシールド	3	1	2	6	5	7	8	1	7
6 タワーシールド	1	2	1	7	7	6	8	9	1
7 スパイクシールド	4	1	7	3	8	8	7	9	7
8 ラウンドシールド	1	2	1	8	1	9	9	8	7
9 カイトシールド	2	1	1	1	8	1	7	7	9

●全 ITEM 一览表

名称	效果	说明
キュアルート	回复 50HP	回复体力的药草的根
キュアバルブ	回复 100HP	回复体力的药草的根
キュアリキッド	回复 150HP	回复体力的药草的精华
マナルート	回复 25HP	回复精神力的药草的根
マナブルブ	回复 50HP	回复精神力的药草的根
マナリキッド	回复 100HP	回复精神力的药草的精华
ヴェラルート	回复 25RISK	回复冷静和集中力的药草的根
ヴェラバルブ	回复 50RISK	回复冷静和集中力的药草的根
ヴェラリキッド	回复 75RISK	回复冷静和集中力的药草的精华
修道僧之秘药	回复 100MP 和 HP	LEA MONDE 修道僧们秘传的药
炼金术士之试药	回复 25HP 和 RISK	王都的炼金术士们所做的实验药
魔道士之试药	回复 50HP 和 RISK	被喻为旧时代的魔道士所做的实验药
世界树之泪	回复"麻痹"状态	可令身体感到全愈的世界树的树汁
精灵的祈福	回复"毒"状态	被喻为精灵所做的解毒药
圣灵之祝福	回复"僵硬"状态	由ゾルナ花瓣加ユク之胆汁所调合出来的药丸
天使之微笑	回复"诅咒"状态	由圣人所刻的护符
万能药	回复"麻痹、毒、僵硬"状态	由各种药草调合而成的药水
妖精之羽	QUICK	妖精们所拥有的药粉,能瞬间令移动力上升
千里眼晶	得知陷阱	可以一时看得到自己设置的陷阱
霸王之灵药	STR 上升	初代バレンディア用的不可思议的药
贤者之灵药	INT 上升	七贤者从圣人ヨクス所传授的药
龙骑兵之灵药	AGL 上升	经常用飞龙当作马骑的骑兵喜欢用的不可思议的药
圣母之灵药	HP 上升	古代的神官向往战地的士兵所有的药
魔导师之灵药	MP 上升	古代的魔导师喜欢用的药
烈波之グリモア	ソリッドショック	放出强烈的冲击波
雷矢之グリモア	ライトニングボウ	放出雷的箭
炎弹之グリモア	ファイアボール	出现灼热的火炎弹冲向敌人
地龙之グリモア	ヴァルカンランス	放出锐利的火山弹
冰刃之グリモア	アクアブラスト	放出超高速且强烈的冷气
闪光之グリモア	スピリットサージ	放出光的精灵
苦咒之グリモア	デスラプトペイン	放出苦痛的诅咒
除灵之グリモア	イクソシズム	将不死来除灵
虚空之グリモア	バニッシュ	即死的魔法,但对不死无效
爆烈之グリモア	イクスプロジョン	于对象引起爆炸形成冲击波
雷空之グリモア	サングーバースト	于对象头上放出大量落雷
炎锁之グリモア	フレイムスフィア	于对象的空间做出超高温的火炎
磁蹦之グリモア	ガイアストライク	于对象的空间做出急速上升的重力

名称	效果	说明
瀑布之グリモア	アヴァランチ	于对象的空间突然变成绝对零度
舞光之グリモア	ラディウス	将众神的光之波动集结
天破之グリモア	メテオインパクト	从天空唤出陨石
吸精之グリモア	ドレインハート	将对象的 HP 吸收
吸魔之グリモア	ドレインマインド	将对象的 MP 吸收
生命之グリモア	ヒール	回复自己的 HP
软化之グリモア	リストレイション	回复"麻痹"状态
解毒之グリモア	アンチドーテ	回复"毒"状态
祓咒之グリモア	ブレッシング	回复"诅咒"状态
净化之グリモア	クリアランス	回复"麻痹、毒、僵硬"状态
命脉之グリモア	ジェネラスヒール	一定时间 HP 不断回复
强杀之グリモア	ハーキュリアン	令对象的 STR 一定时间内增加
弱骸之グリモア	ミゼラブルボディ	令对象的 STR 一定时间内减少
寒理之グリモア	インライテン	令对象的 INT 一定时间内增加
惑乱之グリモア	フィブルマインド	令对象的 INT 一定时间内减少
俊敏之グリモア	インビゴルレイト	令对象的 AGL 一定时间内增加
纯化之グリモア	レイジーボーンズ	令对象的 AGL 一定时间内减少
优锐之グリモア	プロテウト	令对象的武器和防具性能一定时间内增加
纯磨之グリモア	アンプロテウト	令对象的武器和防具性能一定时间内减少
封咒之グリモア	サイレントスペル	令对象一定时间内不能使用魔法
耐魔之グリモア	インバリドスペル	令敌象向玩者所使出的魔法确实一次无效
邪痹之グリモア	スタンクラウド	令对象变成"麻痹"
邪毒之グリモア	ポイズンミスト	令对象变成"毒"
咒诅之グリモア	カース	令对象变成"诅咒"
停空之グリモア	フィクセイト	令版面上出现会移动的砖停顿一定时间
解魔之グリモア	ディスペル	令对象所施出的魔法无效化
解锭之グリモア	アンロック	用魔法将锁着的宝箱解锁
刻印之グリモア	マーク	可以一时看得到自己设置的陷阱
解析之グリモア	アナライシス	分析对象的能力值
惠空之グリモア	ルフトアタッチ	令武器的"风属性"一定时间内强化
惠火之グリモア	スパークアタッチ	令武器的"火属性"一定时间内强化
惠土之グリモア	ソイルアタッチ	令武器的"土属性"一定时间内强化
惠水之グリモア	フロストアタッチ	令武器的"水属性"一定时间内强化
耐风之グリモア	ルフトガード	令武器的"风属性"一定时间内强化
耐炎之グリモア	スパークガード	令武器的"火属性"一定时间内强化
耐地之グリモア	ソイルガード	令武器的"土属性"一定时间内强化
耐冷之グリモア	フロストガード	令武器的"水属性"一定时间内强化

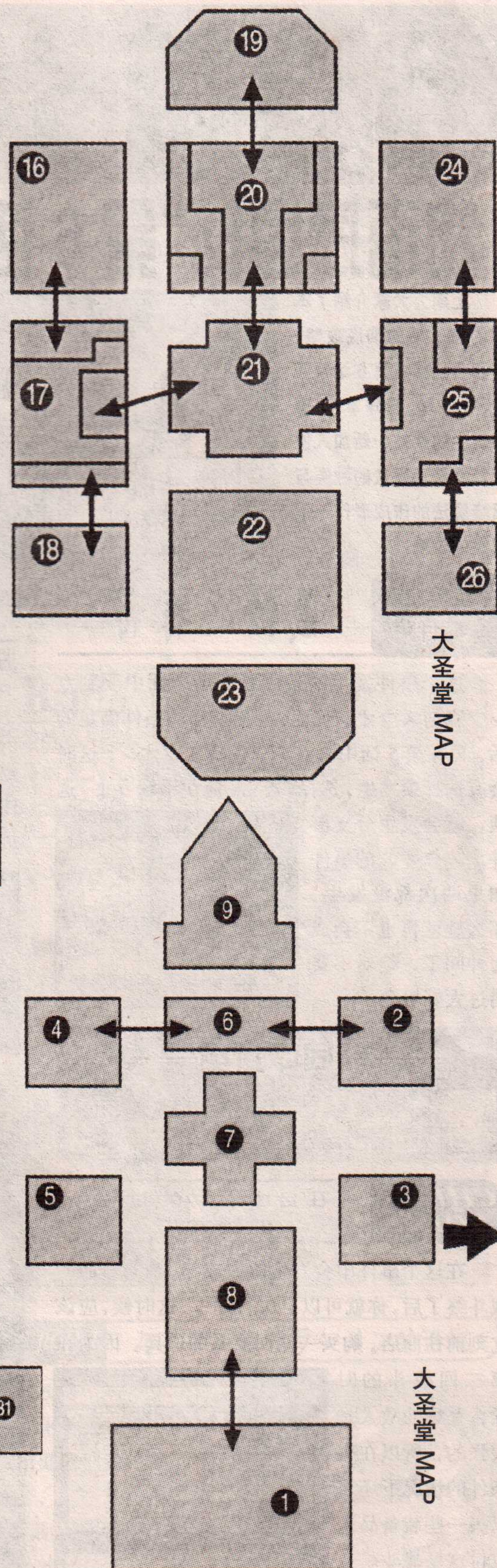

酒贮藏库 MAP
废坑第一层 MAP
外壁西 MAP
地下墓场 MAP
地下街西 MAP
市街西 MAP
市街西 MAP
地下教会 MAP
外壁南 MAP
LEA MONDE 的 MAP
流浪汉物语全地图


羽虫之森 MAP
外壁东侧 MAP
废坑第二层 MAP
地下街东部 MAP
市街东部 MAP
外壁北侧 MAP
市街南侧 MAP

石灰岩搬运沟 MAP

神殿 MAP

大圣堂 MAP



召唤骑士

彻底攻略第二回

机种:PS 类型:S·RPG 厂商:FLIGHT-PLAN 发售日:发售中

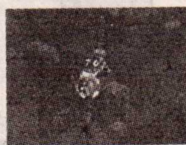
物语序盘的"第6话-第9话"彻底攻略!!

上期为大家介绍了本作的前5话的彻底攻略，今回我们将把第6话至第9话的攻略、特殊事件、事件发生的条件、新加入伙伴以及召唤魔法的种类与召唤魔法的作成表作一下彻底的攻略。



CHECK POINT 发觉基本的战斗方法有利于战斗的胜利

战斗中只要遵守基本的方法，就能很容易取胜，而最基本的战法就是待敌伏击的方法，先把敌人一匹引诱出来，然后再一起集中攻击将其击倒。另外，在战斗中还要充分利用地形的高底差，是取胜的关键。




分支事件 复仇之森林

这个事件发生的条件是在第3话中要到ガレフ森与スウォン见面，如果前面的条件满足的话，再在第5话中去ガレフ森找スウォン，这时会有选择项发生，选择"なら、俺が手坛うよ"选项，就会发生分支事件。スウォン的事件如果两次都没发生，那么她就再也不会成为仲间了，绝对不要错过大好机会。



新同伴介绍



●スウォン
装备弓箭，是远距离攻击后方支援型的角色，INT不是很高，会使用攻击系的召唤魔法。

CHECK POINT 在自由行动的时候前往商店

在这个事件中会发生两回战斗，当第一回的战斗终了后，你就可以自由行动了，这时候，应该立刻前往商店，购买一些回复系的道具。因为在第二回战斗的时候，登场的敌人是很强的，所以在有条件的情况下还可以买一些装备品来应付这场战斗。

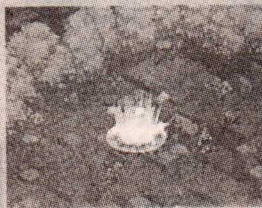


9th. Battle 集中攻击敌人一体将其消灭

胜利条件:敌人全灭

在战斗地图中每个地方都有敌人，不要与敌人太近，充分运用スウォン和ガゼル进行远距离攻击，先消减敌人的HP，之后，如果敌人接近的话，采取集中攻击的方法，这样很容易将敌人击倒。





◀对ガレフ魔法攻击也是很有效的。

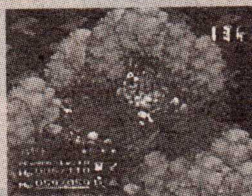
出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
ガレフの配下×5	93	61	135	110
ガレフ×1	175	75	181	148

10th. Battle 持有ゲットグーの叶有利于与敌人战斗

胜利条件:敌人全灭

这场战斗很困难，因为有トードス的存在。这个敌人会使用威力很高的特殊攻击并且附加有毒的效果，只有使用ゲットグーの叶才能解除中毒效果。这个道具可以在商店中买到，中毒后立刻使用，回复状态。





出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
プチトードス×5	102	65	147	120
トードス×1	154	159	193	158

第6话 静かなる狂气

往街地图的北方スラムへ移动，会有事件牌表示，进入后会与カノン发生对话，选择“君に用があつたんだ”选项就会发生战斗。这时会有3个フリーバトルエリア出现，但是不能进入，取而代知的是“ガレフの森”和“ロムドの洞穴”可以利用。



CHECK POINT 去商店街与アカネ相遇

自由行动的时候，移动到商店街，就会与アカネ相遇。在第2话的商店街中与アカネ发生事件，再在第6话与她相遇，内容就会有变化，并且可以得到“アカネのお守り”。



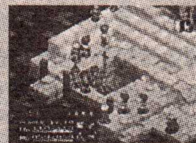
11th. Battle

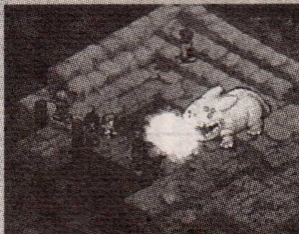
注意不要被挟击 先击倒一边的部队

胜利条件:敌人全灭

敌人的初期配置是在地图上方有3个敌人，下方有4个敌人，我军处于被挟击的状态，应立刻击倒上方3个敌人，以免被敌人挟击。之后在一个一个的将下面的敌人诱出，集中攻击将其击倒，很容易就能取胜。







出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
短剑使い×3	105	60	160	119
斧使い×3	131	54	169	117
弓使い×1	86	70	151	110
カノン×1	145	69	186	150
バノッサ×1	153	78	195	151

第7话 争乱の纺ぎ手

这话一开始前往地区地图上的レイドの部屋，这里会有事件的旗子表示，在玄关处还有事件表示牌，如果进入事件就会发生战斗，整理好装备再进行战斗。在这个事件中，ローカス会成为仲间，这场战斗最大参加人数可达8人，应优先考虑キャラ。





新同伴介绍

●ローカス

攻击力和防御力高的战士系角色，可以放在队前使用。

12th. Battle

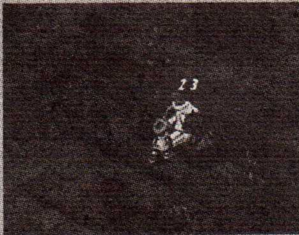
不要理会小喽罗 先狙击キムラン

胜利条件:敌首领击倒

这场战斗的敌人首领是キムラン，一开始他会在地图右上方出现，应不理会小喽罗一口气攻过去将其打倒，注意，这个首领会使强力的召唤魔法，先不要离它太近，先让对友使出召唤出怪兽，去消费他的MP，当他的MP用尽后，再一口气打倒它。







出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
ソード兵×2	110	71	170	148
剑兵×2	118	66	179	156
大剑兵×1	145	69	186	150
弓兵×2	96	77	166	144
キムラン×1	158	95	223	175

CHECK POINT 到アルク川与アルバ对话

从レイドの部屋移动后前往アルク川与アルバ相遇，在对话时会有选项发生，如果选择“我慢する～”那么在第十二话与アルバ会话的内容就会发生变化。



CHECK POINT 与リプレ谈论ラーメン的话题

在第5话中与リプレ对话发生变化后，如果再次与リプレ相见他们谈论的话题就会改变，这个事件的发生对第12话的对话事件也是很有关系的。



第8话 异界的迷子

一开始就有事件牌表示，移动到地区地图的大厅处，就会有战斗事件发生。这里商店里的商品会有所变化，应先去购买一些商品再去战斗。





新同伴介绍

●モナティ
HP、攻击力高，会使用攻击力与防御力上升的特殊能力。

●ガウム
在攻击敌人的同时能够消减敌人的MP，让他与召唤师进行战斗比较合适。

CHECK POINT 与迷之少女エルカ相遇

前往商店街会有与少女エルカ相遇的事件发生，这个事件的追加剧情的发生条件，就是在选择时选“追いかける”项就可以在第9话的时候发生另一个事件。



第9话 メスクルの眠り

与第8话同样在最初的屋檐下的部屋会有事件牌表示，会发生战斗事件。先去商店街的商店购买新的武器和アクセサリ，然后去屋檐下的部屋。



新同伴介绍

●アカネ
与ガゼル是属于同一类型的角色，防御力低，是在后方用投掷攻击敌人的。





CHECK POINT エルカ再次登场

第8话中エルカ在这里会再次出现。她出现的条件是在自由行动时按照台所至繁华街的顺序依次移动就可以了。



13th. Battle

先诱导小喽罗使首领独立起来

胜利条件：敌首领击倒

这场战斗如果采用诱导战斗的方法效果会比较好，首先呼出ユニットタイプ的召唤怪兽，再引诱地图右侧的小喽罗使敌人首领孤立起来，然后派主力一口气攻过去，把首领击倒。



出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
大剑兵×2	121	66	197	169
天使×2	110	71	194	148
下级召唤师×2	91	108	151	127
カムラン×1	145	122	220	181

CHECK POINT 到工厂区与ウィゼル相会

在第4话工厂区出现过的老人ウィゼル，再次出现在工厂区，这里没有事件牌的表示，很容易被漏掉。他是得到最强之剑“サモナイトソード”的四个必要条件其中之一，所以不要忘掉它。





14th. Battle

先攻入地图左侧的敌人阵地

胜利条件：敌首领击倒

这关一开始敌人的初期配置分为左右两边，如果想击倒敌人的首领就必须使用得当的策略。

地图左侧是我方主要进攻的区域，这里的敌人数量不少，但所处位置比较分散，合理利用我方的全部角色集中攻击敌一人的战术，就可以轻松获胜了。另外，要小心敌人的召唤师，他会使用石化魔法。



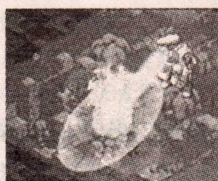


出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
弓兵×1	100	82	181	161
突骑兵×2	118	74	192	198
重骑兵×2	125	69	218	203
下级召唤师×1	91	128	166	137
サイサリス×1	112	89	228	162
イリアス×1	138	83	242	186

召唤魔法、召唤作成与アクセサリ一举公开

在这里我们把今回攻略范围内可以使用的召唤魔法、召唤作成的方法、アクセサリ这3种表格刊登出来，这些表格为灵活使用召唤魔法如何展开有利的战斗，及收集召唤作成必要的サモナイト石作一个有利的参考。





CHECK POINT 不要放过得到アクセサリ的最佳时机

アクセサリ可以在商店中买到，也可以在事件中得到。在游戏中，商品的变化是由剧性中的发生事件所决定的，所以要及时去商店购买，不然可能就再也买不到了。





召唤魔法列表

今回攻略范围内可作成的召唤魔法全部有26种，见右表，从左开始一次表示召唤魔法的名称、消费MP、效果范围以及效果。利用这个表配合相应的战况来使用魔法。

名称	MP	効果範囲	効果
リブシーハピー	20	単体	HP少量回復
がんばるにゃー	40	単体	攻撃力&防御力アップ
シャンプーライム	45	3×3マス	ステータス異常回復
タマス	42	単体	暗闇効果
テテ召喚	30		テテ(ユニット)を召喚する
ヒポス	42	単体	睡眠効果
ヒポス&タマス	70	4×4マス	中威力のダメージ+ステータス異常
ペトラミア	50	単体	石化効果(石化中は魔法のみ有効)
ペンタ君ボム	60	3×3マス	中威力のダメージ
森のめぐみ	50	3×3マス	HP中量回復
やるきないにゃー	40	単体	攻撃力&防御力ダウン
プチメテオ	20	単体	小威力のダメージ
ロックラッシュ	80	3×3マス	大威力のダメージ

名称	MP	効果範囲	効果
アーマーチャンプ	30	単体	攻撃力アップ
ガスロイド	42	3×3マス	毒効果
ディアブロ	62	3×3マス	中威力のダメージ+向きかえ
ビームロイド	46	3×3マス	中威力のダメージ
ライザー召喚	30		ライザー(ユニット)を召喚する
オオアカ切断虫	48	タテ3マス	中威力のダメージ
ミョージン召喚	30		ミョージン(ユニット)を召喚する
イビルファイア	30	単体	小威力のダメージ
エビルスパイク	40	※1	小威力のダメージ
聖母プラーマ	52	3×3マス	HP中量回復+ステータス異常回復
タクエシーミザリ	26	単体	小威力のダメージ
ブラックラック	64	4×4マス	大威力のダメージ+沈黙効果
ポワソ召喚	30		ポワソ(ユニット)を召喚する

召唤/道具作成表

见右表，这些结果都是在这回攻略范围内得到的アクセサリ和サモナイト石组合的结果，参照这个表格可以很容易的做出召唤道具。



アイテム名	サモナイト石				
	機	鬼	霊	獣	無
ウサギの尻尾	×	×	×	ピーターピーター	ピーターピーター
黄金紳士	ディアブロ	×	剣	×	攻殻ナイフ
狼の尻尾	×	×	×	ヒポス	ペーパーナイフ
オリハルコン	グロリアスペイン	竹刀	ペーパーナイフ	巨人の斧	ラグレスセイバー
かたい骨飾り	ヒポス	タマス	タマス	ヒポス&タマス	ヒポス
ガレフのお守り	×	×	×	×	×
コハクのかんざし	ビームロイド	オオアカ切断虫	イビルファイア	テテ召喚	×
サンゴの腕輪	ヘタレイヤー	竹刀	ポワソ召喚	シャンプーライム	×
神獣封殺札	鉄パイプ	冥妖の衣	冥妖の衣	テテ召喚	×
鈴のついた首輪	ガスロイド	×	ペーパーナイフ	やるきないにゃー	×
聖王母の冠	鉄パイプ	ちゃんちゃんこ	聖母プラーマ	ペトラミア	カルナセイバー
タロットカード	ペーパーナイフ	ペーパーナイフ	エビルスパイク	ペーパーナイフ	ペーパーナイフ
トゲトゲオカリナ	鉄パイプ	竹刀	ペーパーナイフ	ペンタ君ボム	テテ召喚
ベッコウのかんざし	鉄パイプ	玄武の小太刀	ペーパーナイフ	玄武の小太刀	テテ召喚
ペット手帳	鉄パイプ	竹刀	ペーパーナイフ	森のめぐみ	エンジェルメイル
防塵マスク	プチメテオ	プチメテオ	プチメテオ	プチメテオ	ロックラッシュ
丸い尻尾	×	×	×	タマス	ペーパーナイフ
RMD266	ビームロイド	×	ポワソ召喚	×	×

アクセサリの入手方法

表的方法

从表的左边开始，依次是アクセサリ的名称、商店购入价格、各状态的修正值及入手的时间、场所、方法。如果两次没有按上述的方法得到アクセサリ就再也得不到了。

アイテム名	価格	HP	MP	STR	INT	VIT	DEX	LUC	入手方法
ウサギの尻尾	0	−	−	−	−	−	5	−	フリーバトルエリア「マリルの岩棚」での戦闘に勝利する
黄金紳士	0	−	−	−	1	−	4	−	ローカスの初期装備(第7話で仲間に)
狼の尻尾	0	−	−	−	−	1	2	−	第5話サブシナリオ「復讐の森」での戦闘に勝利する
オリハルコン	4000	−	−	−	2	−	−	−	第8話~第12話の間にショップで購入可能
かたい骨飾り	0	−	−	−	−	−	-3	3	第14話「スピネル高原」での戦闘に勝利する
ガレフのお守り	0	−	−	−	−	1	4	2	第5話サブシナリオのイベントで入手
コハクのかんざし	0	8	−	−	−	3	−	−	第6話「北スラム」での戦闘に勝利する
サンゴの腕輪	0	−	−	−	−	−	−	2	スウォンの初期装備(第5話サブシナリオで仲間に)
神獣封殺札	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	第7話「工場区」での戦闘に勝利する
鈴のついた首輪	0	−	−	−	−	−	1	1	フリーバトルエリア「ガレフの森」での戦闘に勝利する
聖王母の冠	0	−	−	−	3	2	−	−	第6話「北スラム」での戦闘に勝利する
タロットカード	0	−	−	−	−	−	3	2	第7話「工場区」での戦闘に勝利する
トゲトゲオカリナ	0	−	−	−	−	1	1	1	フリーバトルエリア「マリルの岩棚」での戦闘に勝利する
ベッコウのかんざし	0	−	−	−	2	1	1	−	モナティの初期装備(第8話で仲間に)
ペット手帳	4000	−	−	−	-2	1	1	−	第8話~第12話の間にショップで購入可能
防塵マスク	0	10	−	−	−	2	−	−	第5話サブシナリオ「復讐の森」での戦闘に勝利する
丸い尻尾	0	−	5	−	1	−	−	−	フリーバトルエリア「スピネル高原」での戦闘に勝利する
RMD266	0	−	−	−	−	−	2	−	第5話サブシナリオ「復讐の森」での戦闘に勝利する

VAGRANT STORY 流浪汉物语

小说攻略(一)

©SQUARE

~楔子~

雷电刺破了黑暗的迷茫,人影依托在夜的迷离中。

12:24 王都巴尔耶因的瓦伦迪亚治安维持局本部。

事变带来的紧张气氛压抑着所有的人。巴尔多尔巴公爵邸被占已发生过后6个小时,主谋者宗教集团梅伦坎普的西德尼·洛斯塔罗,利用公爵一家作为人质而向瓦伦迪亚提出两个要求:一,释放被逮捕的同伴;二,法王辞位。

梅伦坎普,依靠宗教集团名义的地下犯罪组织,去年发生的国王刺杀案也是其所为。

采取的追捕行动均无结果,因而清 VALENDIA KNIGHTS OF FHE PEACE(简称为 VKP,瓦伦亚王国治安维持骑士团)成员,拥有"RISK BREAKER"称号的阿修雷·聊特参加行动。

在阿修雷之前,曾经由卡尔托班负责比事,然而分析班所调查到的,却是梅伦坎普的资金来源与巴多巴公爵有关。由此看来,公爵可能同时具备着"内战后的英雄"与"黑暗历史的推动者"两种身份。感觉到其中隐藏着不宣之秘的阿修雷,接受了这项任务,按照指示到贸易都市格雷兰与凯罗·梅罗斯会合。

1:58 格雷兰巴多巴公爵邸前森林。

VKP 情报分析班凯罗,观察着现场的情况。身后脚步声由远至今,她却如同预见一般的毫无意外。"

"是聊特吧? 我是你的搭挡凯罗·梅罗斯。叫我凯罗就可以了。请多指教。"

神采奕奕的眼中全然都是对危险的感知和兴奋,没有余暇来顾及寒暄。

"里面有多少人?"

"我们确认的有12人,包括西德尼在内的大多是恐怖分子。"

"人质现在的情况?"

"公爵一家连同工人总共34人,目前公爵没有意外情况发生。"

"公爵不是已被扣押?"

"正是这样。"

"骑士团的指示?"

"现在只有留意事态的变化,采取直接行动只会增加新的人质。我们只有一边同西德尼交涉,一边多收集相关情报吧……"

火光与人声的嘈杂惊破夜晚的凝重,似乎有其他部队强入公爵邸,阿修雷看出那些人并非 VKP,而是隶属于法王厅的骑士团。

"没有发出过进攻的命令呀,这应该是我管辖的他们无视命令!"凯罗非常气愤。

"……在这里等下去的话,什么也做不到。"阿修雷迈开了步子。

"等等!你想去哪里?"

"乘着现在的混乱潜入公爵邸。"

"太危险了!还是等支援来到后吧。"

"支援?"阿修雷坚毅的脸上漠视黑暗的反光,"我就是支援。"

VAGRANT STORY ベイグラントストーリー EPISODE 1 潜入

2:32 分 贸易都市格雷兰。

剑光劈亮了巨宅空洞的回音,连得鲜血溅落的也只是微渺的冰寒。

法王厅骑士团长罗梅奥·吉尔登斯坦劈倒了数名恐怖分子后,将染满血猩的剑从尸身之中拔出,因为身后传来的动静而迅速拉开防御的架势,但来到面前的却是自己的部下。火光围困着孤立的公爵邸,杀戮过后的只能是一片凌乱。

"把火熄灭,这样下去整座馆邸都会被烧毁。分成两队,一队消灭反叛者:另一队去救火。"

"是,马上就去。"

罗梅奥走到窗前,注视着窗外的动荡,凌乱的火光在他脸上跳动。

"……西德尼,你到底在哪里?"

夜风中散乱着兵刃相交的声音,阿修雷如追摄猎物的豹子,一跑跑到公爵邸前。闸门暂时隔断了他与危机,然而他拔出了刀,缓缓走向门锁,砍断了木条。公爵邸内的暗影向他释放,他还是走了进去。

一堆木箱掩藏住他的身形,从而听到恐怖分子的交谈。他们正准备将所有房间烧毁,并且有杀死人质的打算。正当他们要进入公爵邸时,木箱之上突然掉下一个盒子,两名恐怖分子保持戒备的状态慢慢靠近。

"没有其他方法了。"阿修雷拔刀跳出,片刻便将两人砍倒,随

后也走入公爵邸，火光闪动，他如被那扇门所吞食。

恐怖分子们正在进行着频繁的忙碌，大厅之中只余下西德尼和其部下约翰·哈丁的足步语音。

“真是可恶！公爵到底躲在哪里！！”

“公爵手里真有那个东西吗？不对，那种东西真的存在吗？”

脚步骤停，西德尼冷然走到约翰面前。“你，是怀疑我吗？哈丁！还是对我的能力不信任？”

“对，对不起我不是这个意思……”哈丁一步步往后退去，“但，但是，西德尼，再这样下去我们无法逃跑了。”

“……哼，我知道。”西德尼转身略一思索，“那么你把人质带来吧。”

约翰听命离开，这作为恐怖分子首领的奇异男子准备提起台上的剑离开。

“别动！”阿修雷举着弩走出，“箭已经对着你的心脏。”

西德尼举起了双手，听着阿修雷慢慢走近，眼中却是不尽的嘲弄之意。

“就这样慢慢转过身来。”

“你应该不是骑士团的吧？”

阿修雷并不作回答，只是将一束麻绳抛在西德尼脚下。西德却不为所动，后退到台前，“RISK BREAKER……王家的走狗。”

“没听到吗，快把自己的脚绑起来。”

“这样的话，公爵可就会……”

身形晃动，西德尼迅疾地提起身后的剑，向前冲去。然而破空而来的箭矢一举钉紧了他的心脏，砰然倒在地上。

阿修雷靠近观察，确认西德尼呼吸停止。约翰带人质正好于此时前来，阿修雷正准备应战之时却受到脑后重重的一击。

“你的对手是我……”西德尼，这个恐怖的女人站在那里，“哈丁……你快点……到莱阿蒙得去……”

约翰立即离开，阿修雷欲阻止，却再次受到西德尼攻击，一路闪到一边，拔刀准备应战。

“怎么可能？你应该已经死了的。死而复活只有在童话中才会出现……”

即便你看到面前发生的……”西德尼放下手中的剑将箭矢从胸口拔出，鲜红血液蹦跃而出，随即半蹲在地上，似痛苦，又似享受着伤痛的滋味，“仍然会觉得……这是童话吗……嗯？”

阿修雷无言应答，甚至是有些不知道该如何应付这样的异状。西德尼眼中流露出强大的自信和异样的光芒，不可分辩的字句使得空气都为之悸动起来。阿修雷猛一抬头，晶花四射中一条龙临空扑下，落在阿修雷面前，而西德尼就在无声的讪笑中跳窗离开。

虽然经历了无数次战斗，但面对着如此的庞然，大物阿修雷也不禁倒吸了一口冷气。所幸这条古代的龙看来似乎受过重伤，没经过多长时间的缠斗，阿修雷同样将之击倒。

他走到破碎的窗前，寻找着西德尼的方向。晨光披开一夜的迷乱，将整座城市染成一片苍白。群鸟掠过累累的屋脊，不知归还的疲倦留给灰青的人间。

FILE 1：A. J. DVRAI 语录：

肉体实质上只是装载灵魂的容器，而灵魂，完全属于暴君的傀儡。但是，肉体是不能够永远存在的，肉体为了回归尘土的那天到来，而不断吞噬他人之肉以作能源。因此，灵魂要虐待、贬低和抹杀他人。

VAGRANT STORY ベイグラントストーリー EPISODE 2 波动

5:38 格雷兰

公爵的脸上看不出任何一丝的波澜，公爵邸也仿佛从来未发生过什么。

强罗赞克拉西正向公爵报告。“被称为圣印骑士团的是法王直属的部队。”

“那么，镇压此次事件的就是法王厅的王国骑士团罗？”

“是基尔德西斯塔所率的圣印骑士团，为了追捕西德尼而赶往莱阿蒙得的方向。”

“……哼……谁也别想依靠圣印骑士团就抓到什么把柄，用火烧了这里！”

“放火？”

“西德尼在这里出现，不是没有人见到过。”

“但是，您是被作为人质的……”

“蠢才！放火后什么都化作了灰！”闪电震动着窗户，整个空间瑟瑟发抖。

“议会的动向如何？”

“VKP 组成了重犯罪处理班投入到这次行动中。”

“圣印……把所有的麻烦都一起消除。”

“怎么办？”

“……莱阿蒙得交给你，将那东西赶出莱阿蒙得。西德尼和圣印全都处分。”

“那么议会呢？”

“走狗的话不用多理……不过不允许有再多的干扰。”

“约西华先生的情况如何了？”电光长啸。

“那里有他的魂在，全力保证他的安全……”

“谨遵台命。”

电光交织不停，墙上的画像，指绘着一家团聚的温馨，只是在这谐和表面之下的，是夜雨滴打着的不安与隐隐的恐惧。

FILE 2 莱阿蒙得的历史

莱阿蒙得（LEA MONDE）是一座拥有两千年历史的古代城市，它的城壁饱尝了无数次的创伤，但比起瓦伦迪亚的城壁却更为坚固，太阳的光照使得宫殿反射出瑰丽的七色光芒。耸立在城市中心的大圣堂标志着莱阿蒙得，这聚集着虔诚教徒的圣地。最盛时期记载着五千人进入此城的，然而就在25年前的一次大地震，将莱阿蒙得沧桑的历史永远地封闭了起来。

VAGRANT STORY ベイグラントストーリー EPISODE 3 起始

为了追寻西德尼，阿修雷和凯罗探索着前往莱阿蒙得的途径，两人分头行动。凯罗回到大本营收集相关情报，而阿修罗则进入酒贮藏库查看。

11:42 骑士团大本营

脚步声开启了黑暗之门，地上，两具尸体静静地躺着，恐怖的死状追述着生前的历遇。凯罗见到这样的情况，立刻赶到酒贮藏库，阿修雷正从通道走上。

“……怎么了？”阿修雷的身体一样被浸泛在阴暗中，虽然外面天明晴光，亦如笼罩着一层薄到极点的雾。

“监视班有两人被杀。”

“……是吗。”阿修雷慢慢走上来，依然很沉着，“只有这一条路可走吗？”

“要从陆上通过是不可能的，那里有一条巨大的地下裂缝，根本无法穿越。”

“那么海上呢？”

“因为发生过地震，海流产生的变化引起了巨的漩涡，所以同样是不可能的。……其实我派出过间谍去梅伦坎普的大本营，但是没有一个人能够回来……”

“他们不能回来，不是因为漩涡的关系吧。”

“是的。”凯罗低下了头，“相信是被其他人杀死的……里面的状况如何？”

“进去看看就知道了。”

FILE 3 议会的报告一

据幸存者所说，我们的同志聊特是正午前去向莱阿蒙得。但是无论如何，幸存者的证言有着许多暧昧不清的地方，不能否定有和事实出入的地方。是否除此之外没有其他去向莱阿蒙得的道路，留供当局凌判断。

两人进入了贮藏库，昏暗的地上躺着两具骑士团成员的尸体，完全溶入了地底的死寂。

“怎么回事？”

“调查是我的工作……不过一般的贮藏库不会有这样森严的守卫。”

“噢，那是因为莱阿蒙得所产的酒在过去可说是世界上数一数二的，曾引起瓦伦迪亚的争夺，即便到现在停止了生产，还是有人将它高价出售。”

“不止这么简单……我去看一下，说不定还能进献一些土产。”

“就一个人去吗？”

“没有实战经验的帮手只会妨碍行动。”

“……”

“希望你把有关梅伦坎普和西德尼的情报告诉我。”

“……”西德尼，宗教集团梅伦坎普的当权者，本名、年龄一切不明，多次自称为末世论的预言者。”

“宗教集团的宣教师怎么会犯这样的罪？”

“法王厅的想法无法得知，VKP一直不承认他是预言者。巴尔多巴公爵在议会背后操纵着黑幕，宗教集团就是替他伪装的面具，一旦失去作用，就算是同伴，也会被他舍弃。”

“那么那样岂非等于内讧……所以法王厅会有‘狩猎魔女’的行动？”

“在这个时代，有称为预言者的人特别多，但只有西德尼才能将自己的预言和神的启示用流行歌的方式传播，被那个男人迷惑的信徒都齐声称呼为‘他是奇迹’”

“……”

“他不知从那里得到了不可思议的力量，会说出初见面的人的内心和过去……之后，用更大的信服力去笼络别人的肉体和灵魂。”

“说得真像是恋人一般。”阿修雷不耐烦地往下走去。

“聊特！”

“24小时后还没回来，就向总部报告。”

突然降下的闸门隔断了凯罗与阿修雷，不知为何，她的心也重重地一沉。

“要小心呀。”凯罗喃喃自语了一句，便往上走去。

然而，在通道口，却赫然站着突如其来的西德尼，背着光的眼和嘴角的笑意，带着诡异的妖邪钉死了凯罗。

FILE 4 议会的报告二

我们派出的监视者到唯一能到达莱阿蒙得的侵入口—废矿，发现了同志们的尸体。然而，入口处的其中一具尸体被确认是法王厅骑士团的一员，从伤势来看其他人都亡于剑伤，只有此人是死于自杀。现在，尸体被送去当局，接受专家进行调查。

摘自 格雷兰事件相关调查书

第二章十四节

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY™ EPISODE 4

心魔

酒桶堆积在地底，未曾泄逃过一丝的芳香，只是填充着灰暗的视线。正当探索之际。地震突然来临，落下一地的尘石，似要将一切声息・湮没在雾岚之中。

阿便修雷迅速地通过这个区域，来到了一个名为“制柿阶段”的房间，电光闪过惊呼声回荡在这幽狭的空间。

“怎么了，找到了吗？”有两名法王厅骑士正在探查着。

“快住手，别乱来。”

“怎么了，钥匙不对吗？”

“钥匙，不管用。好像被グリモア之力封着。”

“是谁干的？……从里面锁上的吗？”

“不知道。根本不是关上的。还是和本队合流后再说吧。”

“除开这个就没有其他办法了吗？”

“不，不行”

“是什么东西，难道是那个！”

“是啊，到那边去吧，可以看到有趣的东西。”

“有趣的东西？グリモア？”

两人先后离开这里。这一番话对于阿修雷而言，根本就不知所去，于是就跟着进入了那间“藏酒之间。”

“这里也有グリモア？”

“也一样的结实。听说在这地底有人看到在公爵邸出现过的‘龙’……”

“阿阿，拥有着强大魔法力量的龙。”

“那么基尔德西斯塔大人不会有事吧？”

“没关系……”

“像这样去莱阿蒙得的入口也存在着‘奇迹’吧？闻到什么气味了吗？莱阿蒙得有什么东西在呢？”

“不清楚，我们都是新人，只有上层部分才能确切地得知“グ

リモア"的存在。是这样吧?"

"没错，我们的任务只是潜入莱阿蒙得消灭梅伦坎普……并且，确认这个'奇迹'的存在。有人传闻基尔德西斯塔大人也具有着这样的'魔法之力'。"

"别胡说!我们是被神所保护的!因此我们的，不，圣印骑士团团长怎么可能会使用邪教的力量!?"

"不过一直是这么传说的!而且，如果西德尼真的使用'魔法'的话，也只有具有同样力量的人才能将他击退。光靠神的加护?"

"真是个混家伙。不是崇信神的所在吗?只要被神所注视着就不能相信'邪教之力'……现在说不定就在眼前呢。"

"……这么简单就能使出的就是所谓'魔法'?"

"古代传承学认为每个人都能拥有像"グリモア"这样的力量。"

"如果是这样，谁也会……"

"岩石怎么浮在空中!"

两人似乎发现了什么异状，又往深部而去。阿修雷刚想动身，面前却出现了一个小孩的幻像，使得他一惊，往后退了一步，却因此惊动那两名骑士，只能依靠武力来破除他们的阻碍。

经过了"酒富豪的契约所"。"

你们快去阻止他。"圣印骑士团罗梅奥正向部下发着命令。

"议会的走狗……?"

"VKP的代理人。好了，听从我的命令，你们的敌人就是VKP的代理人(指阿修雷)，快去!"

"是!"

士兵离去之后，罗梅奥转过身来，却是西德尼所假扮，他的嘴角，正凝起一个不察觉的笑意。

阿修雷走到'战傈之间'，地震又度产生，而且这一次来得异常剧烈，似乎地面也宣泄着被压抑的狂怒。阿雷不得不蹲下身来，地震停止后面前却平空出现一条石阶，看起来此地无论如何都不宜久留。

往前直到"腐烂葡萄弃置所"，踏入之后，一幅奇异的场景出现在阿修雷面前:苍翠的草原，与湛蓝天空，悠悠白云合成一支阳光组曲。大树之下，一家人正在进行野餐，无声之中复现远离尘嚣的欢乐。那曾作为幻影出现的小孩子一次望向了他，然后笑容灿烂地向他动着嘴唇!

"爸。爸。"

阿修雷一阵惘然，不知这幻觉为向出现，回顾四周又是黑漆漆的现实。那小孩的幻影跳跃而出，在前方的门口闪现片刻，又消失于无形。莫名的焦急和心痛驱使着阿修雷也跟着进入那里。

"立永远之爱的职员处刑所"，巨大的脚步声震耳欲聋，阿修雷终于知道为何时会发生地震了，一只庞大的怪兽狠狠地盯着侵入的来客，似乎正等着要将他吞食。无可避免的战斗带来同样的结局，即便是这庞然大物，依旧倒在了阿修罗眼前。身后传出有规律的声响，像是铁器的碰撞，又更像人在鼓掌。

"西德尼!"长久的危险生涯中培养成的直觉使阿修雷迅速转过身来。

"真不愧为'危险的请负人'。"西德尼站在那里，以冷酷的背影朝向阿修雷，"大部分的人类都不肯承认事实，只会用自己的常识来确认一切，因而会被恐怖支配。不过，你是特别的，经常保持冷静沉着地行动，无论怎样的事态都不会使你慌张。就像，就像没有'心'一般。"

西德尼自顾走动着:"为什么?为什么你被肉体所支配，像是漫画中的孩子与勇者，心和肉体彼此分离。你的心究竟在哪里?VKP训练出的赠物……还是有不能开启心的理由?把你的'心'给我看吧……"

西德尼朝阿修雷一指，他身体轻颤，仿佛被冰箭刺中，回忆中的日光如冰水般又复化开。依然还是那样苍翠的绿原，依然还是丰枝茂叶之下一家人的详和，然而妻子正要离去时，背后陡然出现两名盗贼，将妻子与孩子杀害，图景立即停顿在他喊不出声的狂呼与灰白中。

"你的妻儿被杀……?"

阿修雷身躯一震，痛苦地蹲下身来:"……杀他们的人，不是骑士，而是，盗贼。"

"不是!"西德尼语气酷似地狱寒冰。"拥有骑士力量的你却连最爱的妻、儿都保护不了，身为骑士、身为丈夫、身为父亲的责任都被你亵渎……是，你杀他们的!"

"西德尼!"阿修雷纵声呼喊，向西德尼冲去，然而人影一闪，对方已跳到了高高的平台之上。

来追我吧!阿修雷·聊特!你的真实并不在你的体内。"

"你的目的到底是什么?"阿修雷的眼中全是愤恨的暗焰，声音却似乎呻吟。

"哈丁!"

西德尼的拍档哈丁也来到了这里，却挟持着凯罗。

"梅罗斯!!"

"我没关系，你要小心别被他们抓住了!"

西德尼脸上流淌着视众生如草芥的平静。"魔都会宽赦你的过去，并且唤醒你被封印的力量自身体内解放出来……这是一个游戏!我逃走，你来追;我是兔子，你是猎人。但是，兔子会设置下各种陷井来留给猎人……等着吧!"

"等一等，西德尼!"

这个人魔不分的男人却已飞走，从此地离去，留下恐怖的悬念。

接连的打击如同黑色的海藻，在阿修雷体内生长了起来，顷刻之间便将他的身体盘据，无形的黑水自深渊泛起，唤起了那最处的力量。

"这……究竟是……"

"来吧，阿修雷!"回音阵阵的召唤让他无法停步，迈向前方，等待着的是黑暗宿命。

阿修雷直往前行，去往"英雄选择美酒之间"。途中见到一受伤骑士，向他无力的哀呼:"啊……请…请帮忙…快乐…快乐的……"话语停止，生命飞逝，一团隐隐闪动的光球离开骑士身体飞走。失去灵魂的骑士又被无形绳索控制着站起身来。

"这是魔法的作用?抑或是魔都的力量?"阿修雷无奈之下只能与之一战。结束后来到"英雄选择美酒之间"，一地的尸体全部站起，挥动着无生命的力量，要将有生的骑士吞噬。

"……这就是游戏吧，西德尼。"兵刃的寒光交插，阿修雷也自战斗中找回了一贯的镇静和自信。骨胳纷纷落地，他紧握手中的刀，脸上战士的冷酷无形中罩上一层不可自知的戾气。

(未完待续)



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/E·T

PS V－RALLY2

想有隐藏车?EASY 啦!

觉得现有的车不够多、不够好玩?不要紧!现在给你一个秘技，8 架隐藏车，全部都出来!在输入名字的地方输入以下名字，就可以得到一种隐藏车，方便吧!

－LDN－	车的速度变成两倍
BLAKK	车的外表变成黑色
－FLY－	车的速度提高
CBLC	出现第一款隐藏车
CBLCA	出现第二款隐藏车
CBLCB	出现第三款隐藏车
CBLCC	出现第四款隐藏车
CBLCD	出现第五款隐藏车

N64 恶魔城默示录外传～LEGEND OF CORNARU

好多隐藏野呀!

恶魔城默示灵已经出了一段时间，不过喜欢它的人依然很多，如果各位也是其中一份子的话，想必这个秘技大家会很有兴趣。首先提一提，就是不同时间去别邸，它会变成另一个场所。午前 1 时～午前 9 时是地下坑道，而午前 9 时～午后 5 时是地下水脉，最后午后 5 时～午前 1 时是外壁。各位要记住这些转变才能把所有人救出。而另外亦有一些隐藏物品，想知就看表吧!

把アンリニー救出	ハードモード会出现
把ベス救出	可以使用るようたなる
把クラーク救出	可以使用るようたなる
把ダイアナ救出	ネル的隐藏招式会出现
把エドワード救出	ライソハルト的隐藏招式会出现
把フローレソス救出	キャリ一的隐藏招式会出现

PS AZITO 3

超劲爆无限金钱

相信玩过《AZITO3》的人，都知道这游戏的最大困难是什么吧?不过只要有了这个秘技，就什么都不算难事了，嘿嘿!因为这个秘技可以给你无限金钱，大家要不要很开心呢?要得到无限金钱其实很容易，只需在建设画面顺序按△、△、□、□、○、×。不过虽然这个秘技很好用，可是只建议初学者用，因在这游戏，金钱运用亦是一门学问呢!

DC VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

最弱机体登场!

相信喜欢机械人或格斗游戏的朋友，一定玩这能上能下《V.O.O.T》玩得不亦乐乎吧?这双多的机械人大家以玩爆没有呢?如果各位已经把它们“完全制霸”，那么对这个秘技应该会很有兴趣，皆因可以得到一只新的机体嘛!首先在 FOG MODE 的 5.45 版中用 TEMJIN 而且没有 CONTINUE 的情况下完成，之后再选人画面中跟着以下次序来按就可以得到“MBV－707－A”。

在 TEMJIN 按左 TURBO 一次
↓
在 RANDOM 按左 TURBO 一次
↓
RANDOM 按左 TURBO 二次
↓
BAL－BADOS 按左 TURBO 二次
↓
ANGELAN 按左 TURBO 二次
↓
GRYS－VOK 按左 TURBO 三次
↓
这秘技成攻后会有“铿”一声

PS 山卡 MAX G

所有赛道车全出现

《山卡 MAX G》是就是有很多不同类似的车，不过最糟的是一定要先完成某些赛事才可以用!不过现在可以一次过到所有的赛车及赛道，喜欢《山卡 MAX G》的朋友不要错过!

所有赛车:在选择画面顺序输入↑＋△、↓＋×、←＋□、→＋○、L1＋R1、L2＋R2。如果成攻的话会有响声。

所有赛道:在选择画面顺序输入↑＋△、↓＋×、→＋○、←＋□、L1＋R1、L2＋R2。如果成攻的话会有响声。

PS PARASITE EVE II

多给好多道具呀!

各位玩 PE2 时知道道具是有限制的吧?而且不是样样道具都有，现在就教大家得到更多道具的方法吧!拾起在直升机降落处的洋娃娃，之后把它交在帐幕前的狗，在爆机后的 REPLAL MODE 可以携带式轨道电池炮。而如果想在自己动贩卖机买到道“N249”呢?只需在把直升机降落处拾到的洋娃娃文给帐幕前的狗后再到消毒室救士兵就可以了。

ペルソナ2 罰

ETERNAL PUNISHMENT







PERSONA 2 罚

机种:PS　厂商:ATLUS　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:2000 年夏

是今次的主人公 前作的女主角

天野舞耶

23 岁，在出版社工作，是面向青少年杂志“クレースト”的记者。是个健康，开朗活泼的美女。为人随和拥有使人围绕在她周围的魅力。最近，她遇到一个不知名的少年，有似曾相识的感觉，并称他“DANGER BOY”。

《PERSONA 2》以“罪”与“罚”完结

前作《PERSONA 2 罪》将不安和问题表面化，并以“传言”的形式来展开故事，前作的 ENDING 相信大家都已经看过了。但这并不是全部的结束，《PERSONA 2 罚》就是新篇的开始。《罪》与《罚》和这之前的《PERSONA》才是一个完整的体系!!《罚》中加入了各种在《罪》中受到好评的系统及追加很多新要素。主题曲由著名歌唱家演唱。

故事概况

天野舞耶在出版社工作。她从事着儿时起就憧憬的职业，虽常和上司吵架，但每一天都过得很充实。但这一切都因她遇到一名少年而完结，少年名叫“周防达哉。舞耶从未听说过这个名字，却对他有似曾相识的感觉，“DANGER BOY”的模糊回忆在她心中翻滚。恰逢这些日子，舞耶为取材近期某些震惊事件，因“JOKER 的诅咒”的连续的离奇事件而访问七姐妹学园。而在那里等待她的是传闻中杀人鬼的袭击，救下她的正是那“DANGER BOY”，呼唤“PERSONA”(人格)就会引发他另外的人格。“看来是那家伙”。“……JOKER 留下谜一般话语离去。忘了这一切吧，”少年说完也消失了身影。舞耶追寻着他们，周围再次回旋起命运之轮的声音。她想了解一切……不，一无所知……寻着错综记忆的珠丝马迹前进，等待她的是重罚?还是……

独特的系统大幅 POWER UP!



◀在前作中没有被解明的各种谜团将在本次一一解开。



◀与敌人对话后会获得重要的情报或道具，也可让敌人成为同伴。





◀使用神秘的力量使自己人格进行变换的「PERSONA」是在战斗中必须使用的。

这回也以“珠间留市”为舞台



珠间留市是面向大海，拥有 128 万人口的都市。“珠间留”是昴(普勒阿得斯 7 姐妹星团)的别名。区划整理上遗留下战国时代的用名，现在是以拥有出版社、电视台、报社等大型企业的中心都市。

芹泽丽罗

24岁。喜欢占卜和化妆的美女，但男人运很差令她烦恼不矣。和舞耶是从高校起的好友，目前一起居住。虽性格好激动但手很巧，家事和化妆都是能手。

周防克哉

25岁，是港南警察署刑事第一科强制犯系的刑警（巡查部长），也是达哉的哥哥。头脑敏捷，身手也不错，比人多一倍对犯罪憎恨的正义感。戴着很具个性的眼镜，看上去是个很COOL的人物。他的能力在县警本部的搜查二课也是很高的。

以天野舞耶为主人公的新故事

天野舞耶在前作《罪》中作为女主角就很活跃，这次以她为中心。在多元宇宙中展开《PERSONA2》的又一个故事。“恶魔画师”金子一马设计的新角色将陆续登场。

キスメット出版社





▼社内同事们工作的地方，也是能打听到传言的地方。

网络咖啡屋



▲在这里可以获得许多新的情报，那个穿黄色衣的是新角色**パオフウ**。

▲▼这里是本作的主人公舞耶所工作的出版社，依然在青叶区。





冈田耕始与金子一马的对谈

《ファミ通》总编浜村对冈田和金子合作的新作进行了采访：

浜村：首先我想了解一下《罪》与《罚》的关系·《罪》是以达哉和舞耶为主的组队冒险。看了《罚》的故事概要，觉得舞耶和达哉的“DANGER BOY”相遇是本作的关键……

冈田：是作为并存世界设想的。《罪》的时间轴与《罚》的时间轴不同，《罪》在《罚》的后面，《罪》结束后《罚》的时间轴才开始。

浜村：原来是这样啊！

冈田：除《罪》与《罚》中达哉都有出现，《罚》的意识也迁了进来，《罪》会影响到《罚》的时间轴设定。

浜村：不仅是并存世界，也有以前的意识。

冈田：是的。《罚》的意思不仅是“给于惩罚”的坏含义，也有《罪》的结果是《罚》的接续意思。

浜村：我明白了。这回听金子先生的话，看来工作量并没有减少啊，上回的人物这回都不用了。

金子：嗯（笑）。实际上在作《罪》时就都已设计好了。

浜村：《罪》中，达哉的哥哥只见了一次人影。

金子：是的，预先就是为《罚》设计的。

浜村：原来如此。在《罪》的阶段就完全了这个工作。

金子：可以这么说吧。《罪》是高中生们的故事，而《罚》相反就是成年角色大活跃的故事了。

浜村：为什么要想到用成年层的呢？

金子：《PERSONA》是我用心完成的作品，其中当然会包括成人和成长的烦



冈田耕始

用罪与罚的不同时间轴

森本医院





◀这个医院曾在"女神异闻录"中登场过，本次又会有什么事发生呢？

下水处理设施



◀这个地方也属于冒险的舞台，既昏暗又古怪。



▶在下水道内会出现许多机关阻挡你的去路。

七姐妹学园

▼此地是前作主人公周防达哉所在的高校。



▼舞耶与同伴不知为何倒在地上，此时克哉出现。

▲达哉的哥哥克哉为什么朝舞耶举起了枪呢？

PERSONA的新故事又开始了！

周防达哉



18岁。《PERSONA2 罪》的主人公。七姐妹学园学生，也是克哉的弟弟。被舞耶叫作『DANGER BOY』。

《罚》是以成年层角色为主的故事(金子)

恼。

冈田：从前就是想做两部视点不同的作品了。编剧本的里见说"用不同的视点看同一个故事，内容要有相应变化。"这次的《PERSONA 2》就这样分成了《罪》与《罚》两篇。

浜村。那么系统部分有变更点吧？

冈田：光看虽很难看出来了，但全体都进化了。在"CONTACT(交涉)"中与谁组队会话内容就有相应改变。《罚》的会话也全都是成人式的用语。

浜村：太厉害了。

冈田：与谁组队交涉，攻略法也会改变。合体魔法也会POWERUP，演出的效果也会改变。

浜村：那么，金子先生，工作量很大吧！

冈田：不仅是金子，其他人也是。

金子：新角色也专为这一作而画的。

冈田：乐曲使用P&B音乐，这在成人中很受欢迎。

金子：新的人物设计也反映成年人的品味。

冈田：是，《罪》与《罚》并不只是单纯地在故事上不同，还包含表现方法。

浜村：可是，不玩《罪》的话就享受不到《罚》的乐趣了吧。

冈田：只玩《PERSONA 2 罚》也可以玩得很尽兴，玩过《罪》的话对《罚》的理解就更深了。

浜村：的确，令人期待。

金子一马

来表现这个平行世界中的故事

パオフゥ



经营『盗耶 BASTARD』，并运营着集满各种传闻的网页。是谜般的人物。

STAR OCEAN

BLUE SPHERE

スターオーシャン ブルースフィア





星之海洋

蓝色天体

机种:GB	厂商:ENIX	类型:RPG	媒体:卡带	发售日:2000 夏

98 年 7 月上市的"STAR OCEAN SECOND STORY"曾以它壮美的故事，受到广大 FANS 的支持，现在，它的续编登场了。以前作 2 年后的世界为舞台背景，久违的角色们又和我们见面了，当然，展开的依旧是完美的原创 STORY。

与两位主要开发者间的访谈



没想到 PS2 版的《3》还没有公布细节，而 GB 版的外传马上就要发售了。

以古罗特、雷娜为首，斯利姆、阿休顿、伯曼奇萨特等，这些在"SECOND STORY"中受欢迎的人物，也在"BLUE SPHERE"中登场。关于它的主要内容，开发公司 ENIX 的山岸和制作公司 tri－Ace 的高屋敷先生向我们透露了很多，先睹为快吧！

以全部行星为故事背景，这就是主题

Q：首先，故事发生的地点是？

山岸功曲（以下称山岸）：这个，是以蓝色星球为冒险舞台。将这个星球设定为 100% 水星球。

高屋敷哲（以下称高屋敷）：故事开篇是在地球，主题部分则是在蓝色星球。

Q：在前作，PS 版的"STAR OCEAN SECOND STORY"中登场的人物，这次是否仍能看到？

高屋敷：是的，这是距"SECOND"两年之后发生的故事。"SECOND"中的主角，会一起出现在这里。

山岸：在"STAR OCEAN2"和"STAR OCEAN GB"中，人物性格大同小异吧！（笑）但因为这次是完全独立的故事，再将人物完全移植的话，就有点太过意不去了。但比起重新制作人物来，要轻松的多吧。

不过，tri－Ace 每次制作前都说，"这次的话很轻松！"实际上哪次也没轻松过。

与"女神传说"同时制作的

Q：着手开发是在什么时候？

高屋敷：这个企画，动手嘛，确切说是在前年年底左右吧！

山岸：实际上去年年中就完成了。（笑）"SECOND"在夏季发卖，"女神传说"也是在那时开始的，然后"STAR OCEAN"系列是 PS 的招牌了，那时候我想与其再制作一款 PS 游戏，倒不知作一款 GB 游戏"

Q：可不是。但说到 GB 版，就不能照搬了吧。

高屋敷：没错，硬件特性方面，除了不能动的部分，也许要更新一个系统。然后，由于是 ROM，因此容量就成了一个很严重的问题。

Q：那岂不是要做的满满的？

高屋敷：32 兆，它大约要占 4 分之一到 3 分之一的容量。

不可缺少的角色育成要素

Q：游戏采取什么样的视角？

山岸：像从斜上方俯瞰之类的。

高屋敷：说到视角，和第一次作的 SFC 版的"STAR OCEAN"很像。此外，游戏中还包含了不少要动脑的部分。

Q：益智的那部分，是不是与"女神传说"差不多呀？



（株）tri-Ace的设计师。工作除了编制程序之外，囊括了所有过渡工作。是个大忙人。

高屋敷哲



（株）ENIX的软件企画部企画课课长《星之海洋》系列、《女神传说》的名剧作。

山岸功典

山岸：差不多吧。从某方面来说，与“SECOND”的PS相比，没有暴力的GB玩起来要有趣的多吧！

高屋敷：说到迷宫的种类，真的很多，主要的就是将东西弄坏从而开辟出一条新的道路。此外，有必要将每个角色的动作招式记清楚。时机成熟时可以更换排列顺序，这是攻略要点。

Q：若是一个团体，中途可以换人吗？

高屋敷：可以。三人的团体，随便凭爱好组合。比如。可以将伯曼、迪亚斯和雷欧组成一组。队员组成可自由选定。

Q：主人公和前作一样，还是雷娜和古罗特吗？

山岸：从某种意义上说，没有主人公。当初，是由我们设定的主人公。而这次不同了，玩家可以从登场人员中选自己喜欢的作主角。

高屋敷：设定为前作的续篇，因此各角色均为相识，但是，选择的各个角色还需要再进行稍许培养。与“SECOND”时相比，掌握技艺的种类增加了不少。先选角色，然后，所选的这个人物还要不要修炼，就会凭玩家喜好了。与前作不同的是：前作中如果一个人修炼成功，那么这组成员就都炼成了。而续篇中必须得分别进行修炼从而掌握技艺。这下不能再吃大锅饭了，而且在战斗中得到的经验值要分配到各个部分中，总数值才会上升。如，将取得的经验值全部给了战斗值，那么在以后要想使技术值、精神值上升就很困难了。

Q：根据队中三人的平衡，来进行战略培养。而养成的角色间，可以进行对战吗？

山岸：GB的话，有限定条件。

高屋敷：现在考虑的是用ITEM CREATION进行对战。

Q：在素材中作出来的东西，这是靠ITEM CREATION的竞争吧。

高层敷：可不是，素材大同小异，谁先作出好东西谁就是赢家。

山岸：要想把好东西放进去，还是容量的问题。（笑）

高屋敷：ITEM CREATION的话，前作中作了不少，足够用的了，因此，这次，像店什么的，就没怎么作。

Q：现在想做的，是创作出新东西吧！

高屋敷：是啊，光ITEM就有100种。

Q：100种这么多？

高屋敷：现在的重点是将角度培养成什么样儿的。因为现在的角色尽是注重战斗能力的培养，而对ITEM CREATION创造性的部分毫不关心，这还需要再平衡一下。

Q：有时间的话，应该让角度增加一项什么能力？

高屋敷：解迷能力。这是必不可少的。

山岸：是啊，要用的地方很多。

战斗是HALF ALL TIME，像“STAR OCEAN”那样

Q：请您谈谈关于战斗系统。

山岸：与PS版相比，有很大不同，主要是对表示的人数有限制Q

那战斗中，表示的是全队三人吗？

高屋敷：是的。特点嘛，与“DQ”不同，与“STAR OCEAN”系统差不多，是HALF ALL TIME的战斗。给人一种活跃的气氛，有如身临其境般，一定会的。

山岸：基本上，只能动一个主角，要想操作其他二人，就得用选择钮切换一下。

Q：今回，在魔法场面中，还有实现咒文的画面吧。

山岸：这个嘛，限于GB的性能，尽量做到完美。

Q：另外，这次续篇中有没有收录“SECOND”中的个人必杀技？

山岸：当然，续篇中也有。

高屋敷：我们就以随时都能用为目标的。

Q：随时？是不是想用时就有。

高屋敷：是啊，但也受容量影响（笑）。什么时候机子允准用，我就不知道了。

Q：今天，您们给了我很多帮助，真是太感谢了，我们期待着续报的发表。

本作品游戏系统及人物简要介绍



角色

前作“SECOND STORY”中继续出场的人物，总共12人。像奇萨特是故事后半部才出场的。而且还有像迪亚斯、雷欧这样，关系不好的人物。总之，让我们瞪大眼睛，期待他们的总演出。



战斗

战斗中，直接攻击和法术攻击是必然的，此外还加上必杀技。再现了这样的完美组合，运用法术时，会有意想不到的效果发生。计时战斗，又增加了紧张感，真是乐在其中。



系统

“STAR OCEAN”系列的特征之一，就是ITEM CREATION。收集素材，料理食物，制造武器。要试着挑战很多东西。照这样培养成的人物，一定是最强的。





MAXIMO



机种:PS2	厂商:CAPCOM	类型:ACT
媒体:未定	发售日:未定	

CAPCOM的冈本吉起先生谈PS2最新原创作品

《MAXIMO(暂命名)》是CAPCOM为PS2予定制作的软件。现在还未得到什么情报所以一切都是未知数。我们(ファミ通)对本部作品的制作人冈本吉起进行了特急采访，让这部谜一般的作品一现庐山真面目!



MAXIMO





▲▶▼他就是主人公MAXIMO，手持大剑的正义骑士。

—首先，《MAXIMO》这个游戏是什么样的作品?

冈本:是个令人怀念的游戏——《魔界村》风格的继承作品。主人公的名字是MAXIMO…当然也可自由命名。可能也是亚瑟(《魔界村》的主人公)也说不定(笑)。主人公是骑士，故事舞台是剑与魔法的世界，地点是类似于中世纪欧洲的地方。公主被劫到了主塔之中，要想救公主们必须把六个塔全都打开……就是这样的故事。

—幻想系的呢。

冈本:是啊，主人公拿着剑和盾，盾当然是用来防御的，但也可用于远距离攻击，当然那样就不能防御了。

—对，的确如此。

冈本:我刚才说了这个游戏中融入了《魔界村》的风格。被对手魔法攻击后会变成各种形象这一点在本作中得到了继承。

—那么说相当《魔界村》呢。

冈本:还有，这次很惜罕地没在公司内设计，而是请松下进(ファミ通的形象设计师)作的设定。全部角色都用FREE POLYGON技术制作。相当好看，因为是松下先生精心制作的当然是部好作品。

—为何要制作在PS2上呢?

冈本:理由嘛…没有啦(笑)。其实经过检验制作到谁头上都一样困难。至于理由嘛，已经忘了(笑)。



冈本吉起



谜之女性



谜之男



▼◀看上去像某国的君主，但令人不解的是他手中的那件兵器……





国王(?)

STORY

这是很久很久以前的故事。故事发生在某个国家里，公主们被魔王劫走了。她们拥有神秘的力量，然而魔王夺去了这神力，用于开辟将恶灵带到世界上来的大门，以得到更强大的力量。王国内到处都是邪恶的幽魂，街上满是恐怖的魔鬼，人们惨叫着四散奔逃。世界又将变成什么样？这时，一个骑士出现了，他为了拯救人们和公主，为王国寻回和平，而勇敢地向魔王挑战。

—这次除彩图外未公开任何其它情报，会不会让读者对游戏内容难以摸清呢？

冈本：其实就是像《超级玛利奥64》那样的游戏。

—是《魔界村》3D版的游戏吗？

冈本：对，我就是以这种想法开始的，让《魔界村》复活。

—那么也是像《魔界村》那样很有动感的喽？

冈本：相当地动感。看上去就像《魔界村》，大概没人不知道吧(笑)。

—(笑)

冈本：不过以《魔界村》为标题我想不会卖得太好，所以我们来用原创性的作品标题。

系统是否也与作为CAPCOM过去的作品《魔界村》相似呢？过去卖《魔界村》时，因为难度很高常常被人抱怨“过不去啦！”这次不会这样啦。不过现在的游戏要想轻松进行下去，就有很需要自己去尝试挑战的因素。

—怎么个“轻松”法呢？

冈本：一次也没有续关，一次也没有受伤，只要用剑就能打倒敌人前进，CLEAR时间尽可能地短，这个游戏就是这样的。

—原来如此，《MAXIMO》里这种要素很多了。

冈本：是啊，比如沉船被卷入海流漩涡中，就会有让船飞起来的方法。

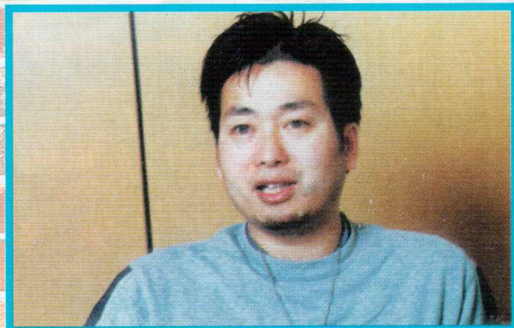
—可以确定的是，不是《魔界岛》而是《魔界村》。

冈本：(笑)《魔界岛》和《魔界村》虽然名字相似，但可是完全不同类型的游戏。《魔界村》的亚瑟用长矛投击，《魔界岛》的主人公用木桶投击(笑)。

—这次发表了人物照片，没有游戏画面啊？

冈本：实际上仍在制作，背景啦、地图啦、都未完成，现在仍处于初期阶段。到完成还有相当长的一段时间，有了新的情报前就先看松下先生的彩图吧。正好松下先生和ファミ通这么熟。

与过去的作品《魔界村》——有着十分相似的世界观





科瑞 跳舞毯

诚 招

——省级代理商

我们的承诺:
- 产品质量通过国家技术监督局检测
- 可靠的售后服务
- 领先的技术优势，不断推出新产品
- 长期有力的广告支持，辅助开拓市场

我们的要求:
- 有良好的信誉和丰富的经营管理经验
- 有较强经济实力，提供一定的资信证明
- 有经营游戏产品或电脑周边产品经验者优先


PC 键盘口


PC 打印机口


AV盒


方向盘


复读机


PC/PS 电吉它


VGABOX


线材


四分插

近期推出:
电视直播式多款
VCD直播式多款

深圳宝安中瑞电器公司销售部
电话：0755-7811342　7814809
传真：0755-7814807
E-Mail : sztopway @ asiansources.com
网址：www. asian sources. com/sztopway.co

定做徽章　北京甘家口硕达游戏

胸徽章 15 元,品种有:高达、福音战士、心跳回忆 1、2、格斗王、电影少女集也可订做,20 元一个,寄来一张照片(人头像不超过直径 4 厘米)。太空战士Ⅷ项链 40 元一条,腰表 100 元,以上包括邮费。

特加推荐免邮费:GB211:口袋金银合卡(可同时记忆两个游戏带中文说明书)(送 75 种小精灵图贴)68 元彩色 150 种小精灵图贴 20 元

手办模型 新世纪福音战士、0、1、2、3、4 号机使徒各国产 38 元 日产 260 元·1 号机带发射架类 国产 45 元、日产 370 元。

高达 GZERO 版共 4 种各 18 元。R×93 类原装日产 90 元、160 元、零式 W 日产特价 190 元。

高达 W 版共 7 种各国产 30 元 日产 200 元(1:100)。高达 F91 类共 4 种各 50 元。卡碧雷 1:100(国产)50 元

彩色攻略书:生化Ⅲ、20 元、大航海、妖精战士Ⅲ、修道院之迷,高达其连的系谱、北欧女神、阿兰多拉,口袋妖怪 4 合 1 各 2 种,5 种掌上游戏机专报,太空 8、龙骑士、99 游戏志年监鉴各 38 元邮费 5 元

GB 黑白卡:**12 元类:**龟 3、法拉力、美少女、兔宝宝、小叮当、蝙蝠侠 1、2、魂斗罗 1、6、异形风暴 3、菲力猫、T2、足球、大海战、蜘蛛人、上尉密令、从林冒险、怪鸭汤姆、忍者龙剑传、亚特兄弟、双截龙、泡泡龙、银河快枪手、超斗士激传、死亡禁区、机甲警察、国盗物语、F-15、义胆军魂、恶魔传说、红车、美人鱼;**13 元类:**蚯蚓人、炸弹人、名侦探柯南 1、2、天使之翼、沙漠风暴、轰炸南斯拉夫、复仇者、特种警察、芭比娃娃、金刚战士、人猿泰山、侏罗记 2、滑板小子、西游记、音速 5、玛莉、米老鼠 5、石头家族、三猫人盗、林克船长;**15 元类:**洛克人 8、95 格斗王、96 格斗王、明星足球、幽幽白书、洛克人 5、篮球飞人、街霸 2、饿狼传说 3、待魂、真人快打 3、音速 6、风中奇缘、花木兰、真实谎言、玩具总动员、阿拉丁、龟 2、狮子王、斗神传、兔宝宝 4、驼背神婆、兰精灵 2、3、虎鸽 1、箭魂、坏玛莉与炸弹人、**17 元类:**吞食天地 3、牧场物语、口袋红、绿、篮、女神转生 1、四驱车 2、口袋恋爱、鬼太郎、三国志 1、口袋怪兽、98FIFA、玛莉 3、007 情报员、七龙珠、飞龙剑侠、大金刚 3、鼠精灵、方块小子、贝利足球、**19 元类:**铁拳 3、斩红郎、元双剑、太空战士 4(中文)**28 元类:**SD 机器人大战、圣剑传说、口袋黄、光之继承者、坏玛利 2;GB 彩卡:**23 元类:**恐龙猎人、兔宝宝 3、炸弹人、格斗王、99 真人快打 4、罗德岛、沙王、泡泡龙 4、大金刚、破坏城市、虎鸽 2、真人摔角、西部枪手、**27 元类:**信长野望、女神转生 2、大战略 2、炸弹王、大富翁、口袋 6、夏季奥运会、三国志 2、沙罗曼蛇、、DX 玛利、玛利 3、麻雀王、99 足球、越野赛车、萨尔达传说、魔发骑士 2、**45 元类:**心跳回忆 1、2、**33 元类:**口袋金、银、牧场物语 2、四驱车 2、勇者斗恶龙、昆虫博士、第三次机器人大战、**39 元类:**97 格斗王、口袋妖怪红、黄、青、绿(中文版) 60 元类:勇者斗恶龙中文版、萨尔达(中文) 70 元类:牧场物语一盘 8 元、两盘 12 元、以后多加一盘加 3 元邮费**邮费:一盘 8 元、两盘 12 元、以后多加一盘加 3 元。**

土星游戏:**1 恋爱模拟类:** 彩之爱歌(2CD)、迹爱故事、黑之断章、魔法少女沙美、魔导物语、练金术士、美少女战士、青春、旅立之诗(2CD)抑制的爱,悠久幻想曲、伤感涂鸦(青涩宝见)、护日物语、魔法学园,同级生 2(2CD)、井上凉子,倍伴你(2CD)、破亡之舞、真实的世界、无人岛物语、恸哭、欢迎来到咖啡店、樱通信、下级生(3CD)首映日 2(2CD)首映日 3、银河公主传说、魔女赌场(3CD)、野野村医院、时空转移少女 YVNO(3CD)、放课后恋爱俱乐部(2CD)、真女神转生、来自青色海边的少女 **2 S L G 类:** 樱花大战 1(2CD)、樱花大战 2(3CD)、樱花帝击画报(2CD)、樱花蓝气篇、菊花大作战(2CD)、三国英雄传(3 文版三国孔明传、水浒传 108 星、机器人大战 F 完结篇、梦 5、三国志读本、银河少女警察(2CD)、太平洋之岚(2CD)、少年兵团,大航海时代 2 人造人间,太阁立志传Ⅱ、捕物贴、龙之力量 1、龙之力量 2、墓连的野望、三国 5(中文版)、沙丘(2CD)、机动战舰(2CD)、光明与黑暗 **3 R P G 类:** 仙剑(中文)、炸弹人 RPG、维新之岚、光明Ⅲ、王都巨神、狙击社子、冰壁邪神宫、亚鲁巴战记、公主冠、成为魔法师的方法,时空道标、幻想传说,格兰帝亚(2CD)格兰帝亚图书馆、银河之星Ⅱ(2CD)、黑色母体、精灵王击战、天外魔境(2CD)、幻想水浒传、数码暴龙、战场传说、救火骑兵,正义之文章Ⅱ **4 过关类:** 洛克人、蝙蝠鼠、米老鼠与唐老鸭、花小路大作战,东京快打刑事、海底战争、铁人 XO、宗尼克、越南战争(核金弹头)、炸弹集、龙与地下城(2CD)、地狱神拳、炸弹人、毁灭行动,电梯大盗、太郎丸、时空游戏侠、破坏都市、恶魔城、街机合集、坦克风暴、魂斗罗、热血亲子、吞食天地 2、棉花小魔女、究极虎、侏罗纪公园、飞龙骑士、改装战士 **5 格斗类:** 少年街霸Ⅱ、少年街霸 3、御意见无用、饿狼 5、斗神传、VR 战士 2、VR 战士对格斗之蛇、Q 版 VR 战士、漫画英雄对街霸、97 格斗王、风云再起、恶魔战士Ⅲ豪血寺 3、斩红郎、火热火热 7、口袋战士、高达格斗、十六人街霸、少女格斗街霸、斩红郎 **6 射击类:** 怒首领峰、1945 机动战士、紫炎龙、VR 特警、战局 51、妖霸天下、战国传说、武装飞鸟、武装雄师 2、死亡之屋、雷鸟 5、沙罗外传、最强战机、华丽击落王、苍穹红莲队、百变战机 2、四国战机、十八岁射击、攻击苏联、光速超时空要塞(2CD) **7 麻雀娱乐类:** 泡泡龙 3、做个堕落游戏、安室奈美惠、麻将道破场、啪啦啪啦、动画街霸、超动感 96 麻雀、美少女战士 4、(92、93、94)麻雀、皇帝游戏,美少女制服,同级生麻将、十项全能运动会、海滩麻雀,变色麻雀、放课后麻将、究极美少女麻雀 R、迷你裙女警、美腿俱乐部、女子学院俱乐部麻将狂花、96 麻将狂时代 **8 模拟类:** 桃太郎道中记,DX 人生剧场、育成足球俱乐部 2、竞技赛马、美少女梦工厂、钓鱼、电车 GD、棒球 **9 A V G 类:** 生化危机 I、深海危机(2CD)、EVE1(4CD)、、EVE2(4CD)、D 之食卓(2CD)、新世纪福音战士资料篇、恶魔全书 **1 0 体育赛车:** 摩托英豪、梦游美国、世加拉力、世加拉力国际赛、VR 一级方程式、头文字 D、山卡赛车 2、篮球飞人、GT24 赛车、法兰西之路 FFA98、炎之射手,真崎麻衣,轮舞曲(2CD)、国际足球,宇宙流浪者 **P S 类** 虹色青春、心跳回忆 1

地址:(邮购零售、批发)北京市海淀区三里河路 41 号,硕达商场二楼

联系人:张文军　　**邮编:100037**　　**电话(0)13501235856**

乘车路线:103、102、114、121、717、320 甘家口下车。价格不详请电询,以上士星 GB 为邮购价格

游戏世界精品一族

北京零點游戲

beijing zero gameshop



日本原装索尼 PS-9002 型随机附送:标准手柄 2 支、AV 电视连线、220V 电源线、说明书、直读解码。

1016 元

维修服务

更换 PS7501 原装光头

价格:350 元

维修各种型号 PS 激光头,立等可取。

价格:150 元起

名称	价格	邮费
原装任天堂 GB 荧光机	400	20
原装任天堂 GB 超薄机	300	20
原装任天堂 GB 彩显机	660	20

汇款、信函及邮件请寄此址:北京地安门邮局 22 号信箱 李维春收　邮政编码:100009　电话:(010)64061101

经典世嘉十六位游戏卡(免邮费)

吞食天地(中)	49	信长霸王(中)	49	悟空外传(中)	49
大航海时代 2(中)	49	众神遗产(中)	49	亚瑟传说(中)	49
三国志 5(中)	49	三国志 3(中)	49	水浒传(中)	49
恐龙兄弟 2	39	太空战士(中)	49	台湾大亨(中)	45
梦幻模拟战 2(中)	49	光之继承者	50	信长霸王传(中)	49
封神榜(中文)	49	大富翁(中)	49	太阁立志(中)	68

批发业务:本店除经营游戏产品零售项目外,还面向国内同行业者低价批发 PS 原装机、PS 原装长线光头,各种次世代配件。各类 GAME BOY 主机、彩卡、单卡、合卡及相关配件,欢迎各地同行前来洽谈

店址:北京东城区交道口南大街甲 114 号　邮编:100009　本址不收汇款及邮件

乘车路线:乘 104、108 路车北兵马司站下车,北行 50 米路东(航天工业总工司正对面)

汇款、信函及邮件请寄此址:北京地安门邮局 22 号信箱　李维春收

邮政编码:100009　电话:(010)64061101

GB 单卡 (邮费全免)

99 格斗王(彩)	88	萨尔达传说	35
口袋妖怪金(彩)	35	口袋弹珠台	35
口袋妖怪银(彩)	35	影舞者	35
口袋妖怪黄(中)	46	晰蜴人	35
口袋妖怪黄(日)	30	格斗料理	50
口袋妖怪绿	23	孤岛冒险者	35
口袋妖怪青	23	游戏王 2	59
口袋妖怪红	23	信长野望	38
王国物语	34	口袋魔珠	36
公主钟声	34	柯那美赛车	45
街头霸王 3(彩)	72	罗德斯岛战记	35
吞食天地 3(中)	23	口袋弹珠(振动)	80
太空战士 4(中)	28	顶极赛车(振动)	80
光之继承者	35	WWF 摔跤	35
口袋妖怪绿(中)	45	超魔神英雄传	25
口袋妖怪青(中)	45	SD 机器人大战	28
钢铁与有情(RPG)	53	海陆空大战	24
狂热节拍 2	53	牧场物语	24
97 格斗天王	58	二次机器人(中)	38
勇者斗恶龙(中文)	67	二次机器人(日)	31
萨尔达(中文)	67	三国志(中)	25
第三次机器人	39	猫侍	23
心跳回忆(文艺)	52	侏罗纪(中)	55
心跳回忆(体育)	52	魔法骑士 3	38
牧场物语 2	41	圣剑传说	35
毁灭公爵	50	恶魔城	22
首都高校赛车	35	龙之封印	22
99NBA	35	大盗伍佑卫门	36
狂热节拍	35	桃太郎电铁	26
麻雀王	37	口袋恋爱	24

以上 GB 卡带邮费全部免收

天星商贸公司

卡通、日剧总汇

动画片

天地无用－IN LOVE 2	2CD
万能文化猫娘 DASH 完结	6CD
女恶魔人	8CD
少女革命完结	13CD
柯男－世纪末的魔术师	2CD
柯男－14 番目	2CD
柯男－引爆摩天楼	2CD
柯男－来自黑暗组织的女子	2CD
柯男－两大连续杀人事件	2CD
不思议游戏－朱雀篇、青龙篇	19CD
X 战记	2CD
吸血姬美夕剧场版	2CD
心跳回忆 OVA（1－2）	2CD
SHADOW SKILL －影技－	3CD
TOUCH	17CD
JOJO 奇妙的冒险	3CD
特搜队	6CD
饿沙罗鬼	7CD
头文字 D	9CD
金田一事件簿	13CD
暗黑破坏神	3CD
城市猎人－1999 特别版	2CD
城市猎人－沙滩之战	1CD
城市猎人－百万美金	1CD
城市猎人－便衣女警	2CD
城市猎人－爱与宿命的连发枪	2CD
城市猎人－天才犯罪教授	2CD
新世纪福音战士 EVA－TV	13CD
新世纪福音战士 EVA 剧场版	4CD
TOUCH－大学篇	2CD
BETTERMAN	1CD
南海奇皇	6CD
勇者斗恶龙	10CD
孔雀王	3CD
DNA	5CD
电影少女	3CD
兽化战士	6CD
超时空要塞 2	3CD
超时空要塞 D7	4CD
Z 高达	17CD
ZZ 高达	16CD
G 高达	17CD

V 高达	17CD
W 高达	17CD
X 高达	17CD
F91 剧场版	2CD
0080－口袋里的战争	3CD
0083－	6CD
0079－一年战争	6CD
08MS 小队	6CD
08MS 小队电影版	1CD
银河英雄传说	55CD
W 高达－无尽的华尔兹	2CD
TURN A 高达	6CD
宇宙骑士 I	8CD
宇宙骑士 II	3CD
恶魔战士	4CD
霸王大系－龙骑士	6CD
浪客剑心 TV	12CD
浪客剑心－追忆篇	4CD
水晶国传说电影版	2CD
水晶国传说 OVA	3CD
新世纪 GPX 方程式赛车－不败神话	2CD
倒凶十将传－过去之卷	3CD
火霄之月－秋狂言	2CD
北斗神拳剧场版	2CD
青山冈昌短篇集	1CD
尼古斯战记	6CD
巴比二世－死神大决战	4CD
钢铁神兵 NEO	7CD
爆裂时空	9CD
宇宙海贼－莱因黄金	3CD
真实的兰	2CD
SPRIGGAN（保卫者）	2CD
回忆	2CD
风之谷	2CD
再见萤火虫（萤火虫之墓）	2CD
天空之城	2CD
龙猫	2CD
梦见街少女（侧耳倾听）	2CD
幽灵公主（魔法公主）	2CD
圣传	2CD
攻壳机动队	2CD
圣斗士之真红少年传说	2CD
相聚一刻（TV 版）	31CD
福星小子	2CD

GS 美神 TV	13CD
机动警察 II	2CD
幽游白书（TV 版）	24CD
魔术师奥梵	9CD
LAIN 玲音	5CD
新无责任舰长	5CD
新罗德岛－英雄骑士团	9CD
罗德岛 OVA	6CD
烈火的炎	14CD
DT 艾狄龙	7CD
守护月天	4CD
妖精战士 1－3(NEW)	3CD
GT07－11(NEW)	5CD
蜡笔小新(NEW)	2CD
封神演义 1－5(NEW)	5CD
超神姬 1(NEW)	1CD
魔影紫光(NEW)	2CD
我是大哥大(NEW)	7CD
天地无用外传(NEW)	9CD
彼男彼女压缩版(NEW)	7CD
灵魂力量(NEW)	9CD
洛克人(NEW)	4CD
吸波糖危机(NEW)	7CD
橙路精装版(NEW)	16CD
爆笑吸血鬼(NEW)	3CD
街霸 TV 版(NEW)	14CD
银河战国群雄传(NEW)	18CD
不思议游戏完结篇(NEW)	6CD
秘密警查(NEW)	4CD
宝魔猎人(NEW)	3CD
V 高达剧场版(NEW)	2CD
机械警查诞生篇(NEW)	3CD
大友克洋 CARNIVAL(NEW)	2CD
网络战士（病毒）(NEW)	3CD
老人 2(NEW)	2CD
W 高达战场回忆录(NEW)	4CD
迷宫物语(NEW)	1CD
课长王子 1(NEW)	1CD
辛帕斯 1、2、3(NEW)	2CD
机动战舰之暗黑王子(NEW)	2CD
口袋妖怪剧场版(NEW)	2CD
沙罗曼蛇(NEW)	2CD
凯普(NEW)	3CD
装甲骑兵(NEW)	3CD

守护月天	7CD
勇者王	18CD
不思议游戏 OVA	6CD
CLAMP 侦探团	12CD
真夜中侦探	6CD
宇宙骑士	16CD
菜菜子解体真书	2CD
星界纹章	1CD
双星战记	2CD
鲁邦三世	2CD
七都市物语	1CD
世界末日	2CD
不思议游戏剧场版	2CD
听到涛声	2CD
GS 美神剧场版	1CD
恐怖宠物店	2CD
超时空 7 剧场版	1CD
TO HEART	6CD
水晶国传说 OVA	3CD
闪电霹雳车 SIN	4CD
铁腕	4CD
美少女合体机械人	2CD
通灵公主	6CD
相聚一刻 OVA	1CD
梦中相会	3CD
万有引力	2CD
流星花园	8CD
光之帆船	2CD
学校的幽灵	6CD
刻之大地	3CD
青空少女队	2CD
千年女王	2CD
拉尔的黄金	3CD
地裂	1CD
火王旅团	1CD

保卫者	1CD
乔乔冒险	1CD
回忆	1CD
头文字 D	1CD
BETTER MAN	1CD
我的女神	1CD
火魅子传	1CD
ZZ 高达	4CD
0083 高达	1CD
攻壳机动队	1CD
红猪	1CD
梦见街少女	1CD
魔女宅急便	1CD
岁月童话	1CD
再见萤火虫	1CD
AKIRA	1CD
天空之城	1CD

精装动画片

V 高达	17CD
W 高达	17CD
G 高达	17CD
ZZ 高达	17CD
魔法天使	18CD
魔剑美神	9CD
魔剑美神 TRY	9CD
不思议游戏	6CD
枪神	13CD
圣斗士	25CD
流星花园	18CD
柯南	14CD
银河英雄传说	55CD
地狱先生	18CD
青涩宝贝	4CD

DVD

W 高达	5CD
新世纪 GPX SEGA	1CD
樱花大战	1CD
幽灵公主	1CD

动画片价格来电查询。

本店将面向北京顾客办理租赁业务。

门市地址：平安里西大街甲 1 号福星装饰公司（官园中纪委对面），乘 107 或地铁在车公庄站下车向东 200 米。

邮购地址：北京西城区如意里 12 号楼 5 门 511 室 **邮编**：100035 **收款人**：付可 **联系电话**：010－62242572 66185143

玩友神州社会员杨子江开办
（LV.64，职业：教皇）
闯关族挚友，信誉的保证

天津海虹游戏

土星、索尼
烧友福音

我店现推出最新型号原装 PS 套装机器，保证原装光头．9001 型 1200 元；9002 型 1160 元；9003 型 1250 元．特别推荐 9003 型（亚洲版，产地日本，非水货），电压适应范围广（110－－240 伏特），通盘率高，附中英文说明书及香港代理公司全中 文说明书各一份．PS 套机标准：主机＋双手柄＋电源＋AV 线直读＋记忆卡＋金手指模拟盘＋任选 5 张银碟。随机购买其他 配件游戏一律 8 折。机器邮费 50 元/台。我店机器货源充足，随时现货，发货前主机配件均反复测试，保修三月，保修日自发货 后第 15 日起计算，本店长年广告，信誉卓著，请玩友放心。

土星金碟
（动作过关）庆应游击队；侧影幻像；新忍传；守护英雄；花小路大作战；爆笑三人组；梦精灵 Night s；3D 炸弹人；炸弹人战略；洛克人 X4；盗墓者；忍者丸；忍者查查丸；索尼克合集；索尼克赛跑；大力士 2；快打 刑事；破坏城市；蜡笔女神；恶魔城；侏罗纪公园；太郎丸；龙与地下城（2CD）；电梯大战；骨头 先生（2CD）；吞食天地 2；魔法疾风大作战；救火奇兵；时空游侠；双打过关三合一（格斗）CAPCOM 合集 5；北斗神拳；口袋战士；VR 战士对格斗之蛇；饿狼 4，5；豪血寺一族 3；漫画英雄；西曼对街霸；漫画 英雄对街霸；东京番外地（2CD）；生与死；少年街霸 2，3；街霸合集（2CD）；VR 战士 2；Q 版 VR 战士；96 拳王；97 拳王；恶魔战士 2，3；格斗战斧；电脑战机；斩红郎无双剑；天草降 临；格斗之蛇；真人快打合集；大头拳击；全日本摔交；真人摔交；罗媚斗；斗士历史；水浒演武；伟大龙珠传说；七龙珠真武斗传；零式装甲；VG 女子格斗；神凰拳；（体育类）篮球飞人；98NBA；98NBA LIVE；FIFA97；FIFA98；98 世界杯；98 世界杯 WLS；炎之射手；98 法国之路；J 联盟足球；战术足球；GO GO 足球；实况棒球 3；97 冰球；冬季奥运会；98 滑雪；台球 3；美少女台球（2CD）；世嘉拉力；梦游美国；F1 赛车；TT 摩托；首都高速赛车；老虎机；危机制造者；格林威志赛车；Q 版赛车 3；公路最强赛车；格林威治赛车；世嘉观览车大赛；（射击类）越南战役；机动战士 Z 高达上，下篇（2CD）；高达 3；DOOM；重装机兵 2；死亡之屋；战区 51；妖霸天下；VR 战警 1，2；苏美坦克战；飞龙 2；究级虎战机；雷鸟 5；巴沙根战机；四国战机；海底大战争；战国；1945 /1，2；武装飞鸟 gunbird；冲破火网；雷电风暴 2；逆鳞弹；怒首领峰；苍穹红莲队；采京太阳表决；BATTLE 战机；阿帕奇直升机；棉花小魔女 1，2；空牙外传；西部枪手；武装雄师 1，2；青春派沙罗曼蛇；（RPG，SLG 类）碧奇魂；青海来的少女；悠久幻想曲；魔导物语；龙少女；公主传说；武士道列传；银河之星；银河之星 2（2CD）；LUNAR 魔法学园；格兰蒂亚（2CD）；白发魔女（2CD）；冒险活剧；天外魔境（2CD）；银河 英雄传说；亚鲁巴战记；绿野仙踪；公主王冠；光明与黑暗；光明与黑暗外传；精灵王；真女神转生伦物曲（2CD）；灵魂黑客（2CD）；真女神恶魔全书；伊苏国合集；剑之微笑；破亡之舞；电脑天使；水浒 108 星；仙剑奇侠传；王国传说 1，2；三国 4，5；光明力量 1，2，3；命令与征服（2CD）；梦幻模拟战 1＋2，3，4，5；龙之力量 1，2；炼金术士；魔剑美神；少年兵团；便利店时代；大航海时代 2；大航海外传；太平洋之岚 2；大战略 1，2，3；机器人大战 F；机器人完结篇；樱大战 1（2CD）；樱大战 2（3CD）；魔兽争霸 2；神魔争霸；惑星强袭（2CD）；SD 高达 G 世纪；信长天翔记；信长将星录；三国英杰传中文；三国孔明传；毛利元就；古大陆物语；仙窟活龙大战（2CD）；皇家骑士团 1，2；魔幻侠影；魔法骑士；剑与魔仗；梦幻之星合集；文明；巴洛克；剑与魔法；少女革命（3CD）；魔法少女（2CD）；人神大战；龙之力量外传；太阁立志传 2；基伦的野望 ；基伦的野望资料篇；黑色细胞；战斗之旅；维新之岚；失落古代文明；新装大开店；巫术合集；数码暴龙；（AVG，育成；桌面类）生化危机；异灵（EO，4CD）；月花雾幻潭（2CD）；深海恐惧（2CD）；南极冰怪；七风岛物语限定版（2CD）；尼罗河夜明；道化师杀人事件；洛克人冒险（3CD）；街（2CD）；神秘岛中文；无人岛物语；百物语（2CD）；心跳回忆；藤崎诗织个人珍藏集；彩之爱歌（2CD）；旅立之诗（2CD）；恋爱魔法学园；美少女梦工厂 3；钢铁女友（2CD）；卒业；欢迎来到咖啡屋（NEC，2CD）；青春的光辉（2CD）；媛样特急（2CD）；同级 2（2CD）；下级（3CD）；首映日 1；首映日外传；首映日 2（2CD）；野野村病院；寂寞的心（2CD）；恸哭；放课后恋爱俱乐部（2CD）；井上凉子 3；井上凉子 W（2CD）；黑之断章；赌城拉斯维加斯；同级生麻雀；究级麻雀 R；麻雀狂时代；96 麻雀狂时代（2CD）；雀帝（2CD）；实况麻雀；实况麻雀 2（2CD）；麻雀学园祭；妖精麻雀中文；麻雀 2，3，4（1CD）；恋爱麻雀花札；夏色麻雀；海滩麻雀；恋之麻雀；EVA 麻雀；美少女雀士（2CD）；美少女雀士 4；上海麻雀；山海关麻雀；泡泡龙 1，3；街霸方块；樱花方块；樱桃小丸子；动物方块；卡片召唤师；大富豪 2；皇帝游戏（2CD）；摄影；森高千里（2CD）；射杀旅战飞机；樱通讯；YO－NO（3CD）；真人冒险大作 8CD 幽灵，存货不多，预购从速

索尼金碟
（RPG）太空战士 4，5，6；太空战士 1－6 代资料盘（1CD）；太空战士 7 日版（3cd）；太空战士 7 国际版（4cd）；太空战士 7 英文版（4CD）；太空战士 8 英文版（4cd）；寄生前夜 1，2 美日版（2CD）；妖精战士 1，2；妖精战士怪物赌场篇（2CD）；异度装甲英，日文版（2CD）；幻想水浒传 1；浪漫传说 1 代；黑之剑；阿兰多拉 1 代；暗黑破坏神（动画版）；封魔传奇（beyond the beyond）；银河之星 1 英，日版（2CD）；武藏传英，日版；英雄传说 1＋2；白发魔女；朱红血滴；波波洛克物语 1；大航海时代 2；大航海时代外传；皇家骑士团 2；兰色革命；人鱼传说；WILD ARMS1 代；RPG 创造室；陆行鸟不思议冒险 1，2；凝望骑士 R；钓鱼太郎；怪物农场 1，2；玛莉工作室；艾莉工作室；（战略）万达尔之心 1 代；前线任务抉择；少年兵团；新机器人大战；新 SD 战国传机动武者大战；太阁立志传 2；三国志霸王大陆；维新之岚；鬼魂力量 1，2，3；纯情可怜骑士团；天下统一；三国孔明传；毛利元就；织田信长；超魔神英雄传；沙罗曼蛇大战略；主题医院；主题水族馆；铁路 A 计划 5；纵横七海 1，2；J 联盟育成足球；文明 1，2；高达一年战争；银河英雄传说；银河英雄传说大富翁（2CD）；FEDA2；机器人电视大百科（2CD）；（恋爱育成）凝望骑士；心跳纪念品 1，2（5CD）；虹色青春；彩之爱歌（2CD）；旅立之诗（2CD）；心跳方块；心跳放课后；双面女郎（2CD）；拥抱季节（2CD）；森巴结它（2CD）；雪割之花（2CD）；樱花传说（2CD）；L 的季节；光辉季节；风之丘公园；星之丘学园物语；给你的回忆；诞生 21；REFRAIN LOVE 一代；REFRAIN LOVE 二代（2CD）；真爱物语 2（3CD）；胸骚预感；护士物语；（其他）少年街霸 1，2，3；CAPCOM 合集 5；街霸合集（2CD）；双截龙；铁拳 1，2，3；高达格斗之王 1，2；拳王京（好版）；侍魂剑客指南；D 之食卓（3CD）；盗墓者 1 代完美版；美，日版生化 2 震动版（2CD）；生化 1 震动（2CD）；生化 3；四国战机；实况沙罗曼蛇；终极火力；爆走兄弟迷你四驱车；第一猎手；足球自由人；大运动会；雅达利经典 30 合一；超人学园钢帝王；R－TYPE；雷鸟 5；打碟机 DJ 一代（2CD）；DJ 二代（2CD）；DJ3，4，5；XI 中文版；本格围棋；米奇俄罗斯；未来俄罗斯；游戏王 1，2；another mind；新世纪 GPX 方程式（2CD）；水印之书（2CD）；实况足球 3，4；95～99 拳王；圣剑 3；龙骑士（4CD）；合金装备加强版（3CD）；穿越时空（2CD）

1．本店金碟邮费 2 张 6 元，2 张起邮，以后每增加 1 张加 1 元邮费；10 张以上（含 10 张），每张邮费 1 元．全部现货，发货速度快，质量上乘，适合永久珍藏。
2．优质彩色银碟动画片，现总计 200 余种，新品种陆续上市中．索取目录请来函附上回函信封及 1 元邮票 ..确保质量上乘，邮费不论多少一律 10 元。
5．您只要再加上 25 元特快费，我们将以 *EMS* 特快发货，保证无破损无丢失，发货后 3 日内保证收到。
6．邮购地址：天津市和平区兴安路 185 号 邮编：300020 收款人：杨子江 联系电话：022－27308685

相关软件配件价格请参看上期广告或来电查询。

北京腾达游戏【邮购价目】 闯关族们的挚友!

12合1	(6B74B)RB	饿狼,炸弹俄罗斯,恶魔城,兰宝基尼车,泡泡龙,蜡笔小新,热血足球,玛利,雀四郎,	43
12合1	(JPS-001)	勇者斗恶龙(彩),破坏玛利(彩)大战略Ⅱ(彩)大富翁(彩),英雄骑士(彩),口袋黄,机器人中文,三国中文,太空4,音速5,泡泡龙,玛利4.	135
52合1	(BJ5006)RB	饿狼,98F1FA,桃太郎,忍龟,蝙蝠侠,米老鼠,超级玛利,滚动方块,解迷小子,仓库番,网球,平安京,龙战士,役满,方块,宝石传说,空手道等	38
8合1	(8BJB)	空中霸王,轰炸南斯拉夫,超幻战斗机,太空战斗机.捍卫战士Ⅱ.F15战机.神龙传.太阳勇士.	38
10合1	(JB-045)	96格斗王,大贝兽,怪兽大竟走,大战略,头文字D,阿佛列鸡,牧场物语,等	83
11合1	(JPS-023)	96格斗,95格斗,饿狼RB,四驱小子,乱马1/2,超级玛利,俄罗斯,等	43
16合1	(JK-026)	吞食天地.坏玛利.天使之翼.,幽游白书4.灌篮高手.美少女战士.蜡笔小新4.三国中文.热血硬派.达飞鸭.SD战国.魔法骑士.SD物语外传.女神转生.雷光战士.时空霸者	90
15合1	(JPS-028)	96格斗,幽白3,忍者龟,超级魂斗罗,魔鬼终截者,法拉力,泡泡龙,智慧篮球,坦克.	43
11合1	(JK-040)	第二次中文,口袋红,三国中文,女神转生,玛利医生,智慧方块,役满,仓库番,打砖块,网球,矿王	78
18合1	(JPS-019)	冒险岛2,双截龙,魂斗罗,雪人兄弟,忍者龟,热血硬派,热血高校躲避球,忍者龙剑,碎石战士,名星蓝球,雀四郎.	43
13合1	(6B74A)	RB饿狼,96格斗,沙漠风爆,菲力猫,赌王,篮球,自由博击,米奇,撞球,玛利医生,等	45
8合1	(A39)	96格斗,98足球,洛克人3,轰炸队,雪人兄弟,口袋彩色龙,青蛙勇士,98极速赛车,	43
14合1	(036)	大金钢,第二次,金货玛利,玛利5,J联盟95,三国中文,圣剑传说,隐忍,吞食天地,魔法阵,女神转生外传,大战略,复活邪神,信长,	83
15合1	(BJ1010)	勇者斗恶龙,坏玛利Ⅱ,怪兽战士(彩),女神转生(彩)赛尔达(彩)口全集(彩),海路空大战,等	160
11合1	(JB-018)	宠物鸡,口袋妖怪,第二次,大金刚2,风来西林,阿雷沙3,隐忍5,玛利兄弟2,避邪除妖,信长野望,玛利兄弟,	85
10合1	(AG1002)	口袋妖怪,恐龙蛋,疯狂赛车,柯楠,太空战士3,信长野望,鬼马小精灵,米奇,玛利医生,五子棋,	65
12合1	(003)	大战略,月面之战,口袋绿,风来西林,四驱,吞食天地,鬼太郎,三国中文,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	85
120合1	(JK-059B)	RB饿狼,96格斗,朱罗记Ⅱ,NBA双截龙3,格斗快打,汤尼兔,世界足球,等	43
8合1	(AG803)	96格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛利,碎石战士,南北拳。98坦克,俄罗斯	37
30合1	(DC-068)	赛尔达,口袋黄,炸弹人彩色,蚂蚁兵,古文探险,傻大猫,98极速快车,青蛙过街,天使之翼,恶魔城,幽白,洛克人2,忍龟,雪人,玛利,米老鼠,俄罗斯,等	143
32合1	(JPS-006)	96格斗王,双截龙,天使之翼,小叮当,音速5,冒险岛Ⅱ,蓝精灵,魂斗罗,企鹅推蛋,仔熊物语,仓库番,打地鼠,平安京怪兽,玛利医生,等	43
8合1	(AG802)	玛利6,迷你四驱Ⅱ,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍	80
10合1	(014)	口袋红,风来西林,第二次,洛克人V,96格斗,圣剑传说,太空战士3,赛尔达传说,三国中文,魔法骑士Ⅱ,	85
24合1	(LT-M04)	游戏王,DJ,口袋保龄,音速6,柯楠豪华列车,雪人,撞砖,玛利,电梯,打砖块,等,	100
13合1	(JPS-012)	口袋红,绿,青,黄,口袋大富翁(采),口袋恋爱Ⅱ,口袋收藏品,口袋英雄骑士(彩),勇者斗恶龙(彩),太空战士4,第二次中文,朱罗纪中文,天外魔境,	143
12合1	(BJ5011)	RB饿狼,炸弹俄罗斯,恶魔城,蓝宝基尼车,泡泡龙3,蜡笔小新,热血足球,玛利天地,雀四郎,等	38
14合1	(14VT205)	饿狼3,吞食天地,小叮当赛车,机器人大战,音速5,蜡笔小新4,俄罗斯,等	48
29合1	(A007)	恐龙猎人(彩),炸弹人,大战略(彩),首都高(彩),青蛙过街(彩),坦克大战,仓库番,扫海艇,水管工人,等,	83
21合	(LY9925)	大盗伍佑卫门(彩),大富翁(彩),达砖(彩),俄罗斯(彩),炸弹杰克,挖金,越野电单车,仔熊物语,玛利医生,等,	83
25合1	(25DB010)	RB饿狼,96格斗,98世界杯,小叮当,星舰迷航记,泡泡龙3,音速5,98海战,虎鸽,蓝精灵,等	58
6合1	(6GK-001)	太空战士4(中文),玛利3(彩),皮卡丘(彩),第二次(中文),三国中文,口袋青,	85
14合1	(JPS-029)	96格斗王,魂斗罗2,忍者乱太郎,江户大百科,伍佑卫门,樱桃小丸子,门球,猴子大冒险,等	43
11合1	(A25)	吞食天地(中文),口袋绿,恶魔城,魔法阵,大战略,骑士物语,樱桃小丸子,等,	63
9合1	(BM0239)	太空战士4中文,三国中文,天外魔境,超魔神信长,大战略,太空统治者中文,天外来客,乱世英雄中文,	70
8合1	(AG811)	朱罗纪3(中文),98足球,音速5,卡拉村,疯狂泰山,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵,	75
25合1	(PT-073)	大贝兽物语Ⅱ,口袋黄,99NBA,麻将王,98格斗学员,96格斗王,轰炸人,兔宝宝,98赛车,小叮当DX10,玛利,小精灵,俄罗斯,挖金等	143
7合1	(7BJB)	太空战士中文,三国中文,名侦探柯楠Ⅱ,SD机器人大战,光之继承者,圣剑传说,女神转生Ⅱ	
10合1	(015)	96格斗.口袋青.风来西林.口袋轰炸超人4.勇者历险.第二次.赛尔达.圣剑传说.大金钢.隐忍.	83
10合1	(JK-001)	斩红郎.96格斗.饿狼II.快打旋风II.世界英雄II.幽白4.忍者神龟3.腊笔小新4.音速5.美少女战士R.	83
17合1	(A1701)	兽骑士最强决定战(彩).皮卡丘弹珠台(彩).口袋黄.第二次(中文)赛尔达(彩).小偷王天使(彩).太空战士(中文).坏玛利2(彩).吞食田地中文.罗德岛.(彩)射击方块.玛利医生.等	145
24合1	(A40)	游戏王(彩).决战音乐.保龄球.(彩).音速小子.名侦探柯南.雪人兄弟.彩色撞砖.玛利.打砖.等	98
22合1	(JPS-003)	96格斗.95格斗.98世界杯.玛利世界.热血足球.小精灵.智商180.逃狱金钢.坦克	43
35合1	(JK-806)	射击泡泡龙.忍者龟.最后忍道.魔鬼汽泡.世界保龄球.智慧方块.玛利医生.等	28
18合1	(JPA-025)	96格斗.新口袋轰炸人.音速5.四驱小子.泡泡龙.玛利6.网球.玛利医生.俄罗斯.撞砖.等	43
7合1	(LY9907)	第二次中文.吞食天地中文.三国中文.太空战士.沙特传说.创世纪外传.鬼神降临	78
18合1	(A1801)	第二次中文.太空战士中文.三国中文.玛利.明星篮球.方块.空手道.坦克.网球.等	76
15合1	(15VT8002)	赛尔达传说.大金钢4.首都高赛车.上海.企鹅.炸弹.杰克.智慧弹珠.扫海艇.越野电单车.宝石传说0太空侵略者.等	80
8合1	(8BJA)	法拉力.追踪HQ.遥控车.中岛悟赛车.新世纪赛车.SD电单车.公路机车.越野车.	38
6合1	(JPS-013)	口袋黄.太空战士中文.魂斗罗6.N64玛利.冒险岛2.忍者龟3.	68
28合1	(TD28)	口袋红.口袋绿.口袋青.口袋黄.昆虫危机(彩).首都赛车(彩).坦克.俄罗斯.网球.电单车.等	85
40合1	(JK-811)	剑勇传说.米老鼠.超级玛利.俄罗斯.役满.玛利医生.仓库番.	28
10合1	(JPS-035)	太空战士4中文版.第二次中文版.大富翁中文版.三国志中文版.吞食天地3中文版.朱罗纪中文版.圣剑传说.魔法阵.魔界塔士.女神转生2	95
12合1	(JK-802)	音速5.樱桃小丸子.超音速战士.音速撞砖.美少女.音速火战车.音速方块.等.	28
11合1	(AG1101)	太空战士4中文.吞食天地中文.三国中文.柯南2.大战略.第二次.信长.鬼神降临.魔界塔士.三国英雄.柯南.	129
32合1	(BJ5008)	RB饿狼.98FIFA.炸弹人2.小叮当赛车.冒险岛2.超级玛利.玛利医生.等.	43
20合1	(JPS-008)	洛克人.1.2.3..4.5.泡泡龙3.役满.玛利网球.玛利医生.智慧方块.等	43
11合1	(11VT112)	96格斗.大金钢3.机器人大战.役满.俄罗斯.锄大D.仓库番.逃狱金刚.玛利医生.等	48
28合1	(28VT808)	口袋黄.蚂蚁.口袋红.口袋绿.口袋青.首都高.仓库番.玛利医生.麻将.俄罗斯.等	
12合1	(A1201)	勇者斗恶龙(彩).破坏玛利(彩).赛尔达(彩).口袋怪兽全集(彩).海贼王(彩).海路空大战.(彩).首都高.等.	160
12合1	(12E)	第二次中文,口袋怪兽(红),魔法阵2,大战略,第一机器人,信长野望,太空战士6,暴龙世界,役满,方块等	70

26合1	(JK-819)	樱桃小丸子,忍者龟,花式撞球,雀四郎,F1四驱,玛利,美少女等	28	7合1	(GPS-016)	魂斗罗6,邦尼兔,冒险岛2,大坦克,炸弹杰克,打击方块,仓库番	28
27合1	(026)	美少女战士R,小叮当,役满,俄罗斯,扑克,撞砖.等	28	37合1	(034)	米老鼠,泡泡龙,拦球,玛利,役满,方块,玛利医生,企鹅战,等	28
10合1	(A37)	96格斗,双截龙,1,2,3,洛克人1,2,3,魂斗罗,1.2.热血硬派	42	8合1	(6B75A)	RB饿狼,音速5,热血系列,高校躲避球,	48
45合1	(JB-818)	冒险岛Ⅱ,玛利6,魂斗罗2,俄罗斯,坦克,对对碰,轰炸人,等	28	5合1	(5A01)	真人快打3,97足球,风中奇缘,木偶奇遇记,阿拉丁,	45
5合1	(AG506)	98FIFA,克星兄弟,天使老人,小叮当,蓝精灵,	43	5合1	(A-001)	口袋金.口袋银.口袋黄.口袋绿.库洛魔法使.	110
8合1	(AG806)	街霸,魂斗罗,泡泡龙,叮当,智慧方块,超级坦克,役满,仓库番,	34	12合1	(12RPG)	第二次,吞食天地,七龙珠,大战略,格斗中国人3,玛利,俄罗斯,等	62
56合1	(AG008)	玛利,魂斗罗,蜡笔,玛利医生,仓库番,射击方块,阿弥陀,等	32	28合1	(JK-826)	忍者龙剑传,花式撞球,玛利,上海,坦克,仓库番,雷霆战机,水管,等	28
16合1	(TD16)	玛利4,米老鼠,玛利蛋,扑克,网球,弹珠,役满,玛利医生,等	34	16合1	(S16)	斗神传.95格斗.幽白4.龙珠Z.腊笔小新.玛利兄弟.俄罗斯.等	42
50合1	(D004)	能量战士(彩),恐龙猎人(彩),傻大猫(彩),蜈蚣大战(彩),青蛙历险等	73	17合1	(JPS-007)	96格斗.热血系列.役满.俄罗斯.等	43
6合1	(6A01)	97足球,狮子王,杀手学堂,木偶奇遇记,蓝精灵,虎鸽,等	48	4合1	(A4001)第	二次中文.太空战士中文.吞食天地.三国中文.	68
17合1	(GB001)	96格斗王,大金钢4,玛利4,玛利6,俄罗斯,等	48	24合1	(039)	幽白.腊笔小新.上海.撞砖.方块.踩地雷.等	28
5合1	(AG505)	98足球,忍者龟,魂斗罗,疯狂泰山2,鬼马小精灵,	34	30合1	(AG003)	樱桃小丸子.激龟3代.腊笔小新5.俄罗斯.网球.玛利医生.等	33
5合1	(AG502)	恶魔城3,五右卫门,三国中文,创世纪,沙特传说,	68	6合1	(JPS-015)	音速小子.热血足球.俄罗斯.玛利医生.解迷小子.企鹅.	28
6合1	(AG603)	蜡笔小新,忍龟3,叮当2,冒险岛,米老鼠,	38	48合1	(AG006)	蓝精灵.腊笔小新.美少女战士.俄罗斯.太空侵略者.撞砖.等	34
9合1	(AG901)	96格斗王,洛克人Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ,Ⅴ,玛利4,玛利1,水管玛利,	44	9合1	(A21)	口袋黄.96格斗.音速5.雀四郎.绝对无敌.玛利医生.等	68
7合1	(7A7001)	女神转生2,三国3,玛利医生,炸弹人,玛利网球,俄罗斯,坦克,	70	32合1	(040)	飞龙拳外传.腊笔小新4.魂斗罗2.坦克.对对碰.轰炸人.等	28
5合1	(KT-5003)	三国中文,火炎门球,SD机器人,骑士物语,SD外传,	56	9合1	(A38)	96格斗王.95格斗王.RB饿狼.龙珠.冒险岛.玛利医生.等.	43

以上GB合卡邮费为6元/片　2片为8元以此类推

主机、配件类

名称	价格	邮费
PS主机9003型	1090	20
GB薄机	300	20
GB夜光式主机	440	20
GB彩色机	625	20
DC主机	1550	30
SS主机	750	25
PS二代主机价格垂询		
世嘉MD机	125	20
世嘉掌机	200	20
NGP机(带卡)	1000	20
SS制转	60	
SS手柄	20	
S原装手柄	80	
SS VCD电影卡	300	
SS记忆手柄	80	
SS S-端子	20	

SS RGB线	20
SS原装记忆卡	140
SS/PS双用枪	68
PS舞毯带灯	55
PS舞毯	50
PS手柄转PC接口	10
PS手柄	10
PS原装振动手柄	130
PS北通振动手柄	75
PS振动手柄(组)	60
PS电影卡	190
PS制转	38
PS(1M)记忆卡	20
PS(1M)记忆卡	30
PS(2M)记忆卡	45
PS(8M)记忆卡	68
PS原装记忆卡	120
PS格斗手柄	35
PS记忆手柄	70

PS HORI摇杆	75
PS记忆摇杆	70
PS振动摇杆	110
PS手柄套件	15
PS AV线、S线、RGB线均为	20
PS金手指	38
PS金手指书(2000年新)	15
SS金手指书	30
PS吉它	150
记忆电池	5
PS钥匙链(各类图案)	8
PS包	35
PS帽子	25
PS分插器	100
PS光头(原)	450
SS电脑战机摇杆(原)	140
PS摇控振动手柄(2只)	230
PS小本攻略	3
PS对战线	20

PS PDA记忆卡	350
PS北通振动枪(带踏板)	85
PS原装枪	200
PS鼠标	45
PS仿街机振动枪	168
PS仿街机原装振动枪	240
DC手柄	240
DC记忆卡	220
DC振动器(原)	220
DC振动器	140
MD6键手柄	10
MD AV线	20
MD电源	20
MD视频盒	20
MD卡目录	每份3元
GB对打线	15
GB多头对打线	20
GB厚机摇杆	10
GB薄机摇杆	15

彩摇杆	20
GB薄机电源(夜光、彩色通用)	10
GB厚机电源	10
GB放大镜厚	15
GB放大镜薄	20
GB放大镜彩	20
厚机音箱	20
薄音箱	20
彩机音箱	30
彩专用充电器	45
通用充电器(GB)	55
薄机专用充电器	45
皮套GB薄、厚、彩机均为	10元
GB包	35
GB腰包普通	16
带皮卡丘图案	20
透明薄机套	15
22V~110V电源	20
DC专用220V~110V电源	70

PC跳舞毯	50
直播电视跳舞毯	300
NEO·GEO手柄(原装)	300
N64手柄	230
N64记忆卡	80
N64制转	200
N64振动器	160
N64振动器(组)	95
N64美日版卡转换卡	100
游戏机接彩显专用转换器(可接4组)	360
SS炸弹人原装手柄	250
SS 3D手柄	130

配件邮费均为8元超任软盘每张3元(30张起邮)邮费20元

北京腾达游戏

闯关族们的挚友!

各类主机 PS、SS、GB、MD、DC、NGP、MD 掌机一律时价，请电话垂询

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
单卡	大战略	24	玩具总动员	24	昆虫博士	28	天外魔境	28	丛林王子	24	SD 高达完结篇	35
	上尉密令	22	街霸	24	玛利	26	动物园	36	迷你机器人	26	柯南Ⅱ	24
	索尼克 6	26	七喜小子	23	忍者龙剑传	23	R 型事	30	头文字 D	36	四驱小子	24
	龙珠	26	实况足球	26	魂斗罗	23	侍魂	24	泡泡龙	27	钓鱼先生	26
	三国中文	25	世界英雄	24	邦尼兔	24	真实谎言	24	兔宝宝	22	幽白 2	23
	机器人中文	34	洛克人 5	24	机器战警	22	蓝球飞人	23	亚历	25	幽白 3	23
	实况棒球	38	菲乐猫	23	国盗物语	22	幽白	24	未来战士	22	幽白 4	23
	李小龙	22	口袋皮卡丘	35	暴钓列传	28	双截龙	22	X 超人	26	魔法骑士Ⅱ	38
	电车	26	机器猫	24	97 格斗王	67	大贝兽	26	朱罗纪	24	热血高校	22
	吞食天地	26	原始人	24	口袋青	26	蚯蚓战士	24	阿拉丁	23	魔法阵	38
	口袋恋爱	26	冒险岛	25	海战	23	伍佑卫门	38	98FIFA	24	科学怪人	24
	名侦探柯楠	24	天使之翼	26	猫和老鼠	22	蝙蝠侠Ⅱ	24	坏玛利	38	FIFA99	35
	忍龟	23	异形	22	斩红郎	28	98 海战	23	腊笔小新	22	公主钟声	27
	风来西林	26	索尼克 5	24	新炸弹人	27	美国赛车	24	F1 赛车	24	特殊警察	25
	牧场物语	25	忍空	24	美人鱼	22	口袋红	26	狮子王	24	大富翁	33
	95 格斗王	23	太空战士(英)	38	蝙蝠侠	22	国际象棋	22	96 格斗	23	格斗料理	
	超魔神英雄传	28	炸弹人	26	荣光足球	24	太空战士 4	34	光之继成者	35		
	沙漠风暴	24	克星克弟	24	饿狼传说Ⅱ	23	怪鸭历险记	22	大金钢	24		
彩卡	拉力赛车(震动)	91	大贝兽Ⅱ	45	黑衣人	43	老鼠王	43	四驱车Ⅲ	55	闪灵战将	65
	孤岛冒险	53	真人快打	40	动物园 3	75	实况足球Ⅱ	55	魔法战士	58	勇者中文	85
	杰克龙	42	昆虫危机	40	牧场物语Ⅱ	65	丛林王子	35	魔导物语	55	口袋妖怪金	50
	泡泡龙 4	50	人猿泰山	63	心跳Ⅱ	68	洛克人 8	30	次世代陀螺大战	55	口袋妖怪银	50
	兔宝宝 3	42	R 型事	55	音乐节拍	45	皮卡丘弹珠	45	大战略Ⅱ	55	99 格斗	105
	皮卡丘弹珠(震动)	91	罗德岛	40	甲子园	55	口袋斗技场	35	机甲宝	66	街霸 ZERO	80
	勇者斗恶龙	51	天使	45	学级王	60	赛乐达	45	波斯王子	42	洛克人 X4(震动)	100
	格斗王	45	太阳方块	45	花木兰	25	信长	45	第三次机器人大战	65	大金刚(震动)	100
	血腥咆哮	40	破坏玛利Ⅱ	55	姜女与野兽	40	机器猫	45	勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ	58	V8 赛车(震动)	100
	大金钢	45	老虎机Ⅱ	60	口袋 6	43	女神转生Ⅱ	45	蓝精灵	42	索尼克 8(震动)	100
	巴比娃娃	48	荒野大镖客	43	炸弹人	45	恶魔城	24	巫术王	62	超级玛利 3(震动)	100
	游戏王Ⅱ	95	心跳Ⅰ	67	影舞者	46	三国 2	55	天蚕变	55		

以 上 单 卡 全 部 免 邮 费

日剧

一吻定情(6CD)	未成年(11CD)	恶女(11CD)	暗恋(12CD)	独身生活(10CD)	恋之暴走特急(12CD)
东京爱情故事(11CD)	恋爱季节(12CD)	天使的工作(12CD)	处女之路(8CD)	沉睡森林(12CD)	新前程锦绣(10CD)
东京大学物语(10CD)	东京仙侣奇缘(11CD)	新闻女郎(11CD)	不得了(11CD)	救命病 24 小时(13CD)	是谁偷走我的心(10CD)
失乐园(13CD)	星之金币(12CD)	悠长假期(11CD)	星之金币 2(12CD)	大灾难(12CD)	世纪末之诗(12CD)
爱情白皮书(11CD)	同一屋沿下(13CD)	恋爱世纪(11CD)	恋爱论(5CD)	完结时间(12CD)	

动画

吸血姬美夕(2CD)
饿沙罗鬼(3CD)
高达 08MS 小队完美版(1CD)
天地无用剧场版(2CD)
高达 F91(2CD)
新 IQ 博士(2CD)
魔装机神(4CD)
魔剑美神(2CD)
V 高达(17CD)
寒羽良剧场合集(6CD)
天空之城(2CD)
力古斯托宇宙战记(6CD)
街头霸王(2CD)
橙路剧场版(1CD)
秀斗魔导士(3CD)
他和她的事情(8CD)
高达 0083(6CD)
特捜机动队(3CD)
银河英雄传说白银之谷(2CD)
GS 美神(1CD)
高达 0079(6CD)
伤感涂鸦(1CD)
五星物语(1CD)
SD 高达 G(2CD)
怪兽战争(1CD)
恋爱候补生(1CD)
圣战士(3CD)
圣魔战记(1CD)
3X3 只眼(4CD)
碧奇魂(1CD)
城市猎人 OVA(7CD)
青空少女队(2CD)
暴炎(2CD)
金星战记(2CD)
圣子到(12CD)
高达马沙反击(2CD)
饿狼传说(4CD)
浪客剑心剧场版(2CD)
冒险少女(2CD)
魔法提琴手(1CD)
超魔神英雄传(4CD)
青之 6 号 1.2.(2CD)
北斗之拳(2CD)
侍魂(1CD)
光明战士(2CD)

风之铭(2CD)
魔法骑士剧场版(2CD)
再见萤火虫(2CD)
美少女战士(1CD)
银河英雄传说朝之梦(2CD)
剑风传奇(1CD)
宇宙小海贼(2CD)
EVE(2CD)
游戏王(2CD)
斗神传(3CD)
幽灵公主(2CD)
高达 08MS 小队(6CD)
电脑刑事 808(3CD)
攻克机动队(2CD)
罗德岛(6CD)
DNA(5CD)
星方武侠(6CD)
浪客剑心追忆篇(4CD)
孔雀王(3CD)
柯南第四代(7CD)
电影少女(3CD)
铃音(5CD)
雷朋三世(2CD)
学校幽灵(6CD)
A 高达
杀人课(2CD)
圣斗士－－真红少年(1CD)
高达 Z(17CD)
星界之纹章(1CD)
城市猎人 1999(2CD)
勇者斗恶龙(10CD)
琥珀之追忆(1CD)
银河英雄传说剧场版(2CD)
魔术师奥凡(9CD)
时空旅人(2CD)
银河英雄传说污名(2CD)
猫眼三姐妹(3CD)
魔法少女加加马(2CD)
幽游白书剧场版(2CD)
变形战士凯普(1CD)
魔女宅急便(2CD)
真三一万能侠(7CD)
超人学院(2CD)
龙之天堂(1CD)
地狱先生(1CD)

G.T.O.(13CD)
我的爱神(3CD)
高达 ZZ(16CD)
高达 0080(3CD)
风魔小次郎(3CD)
橙路 TV 版(24CD)
伏魔三剑侠(2CD)
超时空要塞 II(3CD)
幻影城(1CD)
火昧传(2CD)
一千年女王(2CD)
98 格斗王超决斗技(3CD)
樱花大战(2CD)
来访者(3CD)
猛鬼校园(6CD)
王立宇宙军(2CD)
伊特曼(6CD)
亚基拉(2CD)
世界末日(2CD)
高达 0079 剧场合集(9CD)
再生侠(1CD)
剑风传奇(13CD)
牛仔爵士乐(5CD)
光之翼(3CD)
3X3 只眼(3CD)
极克之翼(1CD)
重战机(2CD)
高达 W(17CD)
新罗德岛(9CD)
烈炎(2CD)
童梦(2CD)
新世纪 EVA(13CD)
烙印战士(5CD)
X 高达(17CD)
高达 W 无尽的华尔兹(2CD)
新世纪 EVA 剧场版(4CD)
枪神(3CD)
清涩宝贝(6CD)
转校生(2CD)
樱通信(6CD)
伤追之人(5CD)
幽游白书 TV(24CD)
浪客剑心 TV 版(26CD)
青之 6 号 3(1CD)
尾歧男(1CD)

逮捕令(4CD)
心跳回忆(2CD)
柯男世纪末的魔术师(2CD)
少女革命(3CD)
七都市物语(1CD)
兽兵卫(3CD)
十兵卫(1CD)
名人(2CD)
哥布拉(2CD)
太空战士 8CG 精选(1CD)
不思议游戏 TV(10CD)
头文字 D(9CD)
金田少年(13CD)
破邪之星(3CD)
封神演义(2CD)
柯南.黑暗组织的女子(2CD)
艾狄龙(7CD)
万能文化猫娘(6CD)
G 高达(17CD)
烈火之炎(14CD)
腊笔小新(2CD)
大友克洋作品老 Z(2CD)
同级生(3CD)
魔影紫光(2CD)
机动战舰(2CD)
鬼神童子(2CD)
地裂(1CD)
妖精战士(1CD)
99 格斗连续技(1CD)
暴笑吸血鬼(3CD)
生化危机 CG 集(1CD)
圣传(2CD)
逮捕令剧场版(2CD)
V 高达剧场版(2CD)
圣水奇缘(2CD)
圣斗士海皇篇(5CD)
超时空要塞 7 OVA(4CD)
圣斗士黄金苹果(2CD)
柯南青山冈短篇集(1CD)
流星光花园(1CD)
妖精战士第二集(1CD)
宝魔猎人(3CD)
秘密警察(4CD)
魔鬼天使战警(3CD)
柯南 14 番目(2CD)

新世纪 GPX(4CD)
暗黑破坏神(3CD)
超时空要塞 TV(12CD)
乔乔冒险(3CD)
V 高达(17CD)
无限地带(6CD)
天地无用 TV(8CD)
08MS 完美版(1CD)
英雄本色(1CD)
真.孔雀王(2CD)
银河列车 999(1CD)
星仔(17CD)
圣兽机(1CD)
怪医秦博士(3CD)
超时空要塞 PLUS(4CD)
洛克人(3CD)
口袋妖怪(1D)
超时空可曾记起爱(2CD)
灵魂力量(8CD)
柯南两大杀人事件(2CD)
他和她的事情 23－24(1CD)
碧奇魂(6CD)
柯南引爆模天楼(2CD)
百变狸猫(2CD)
天空战纪(3CD)
珠悟天大破生人(1CD)
恶魔战士(4CD)
高达 W 战场上的回忆(4CD)
金田少年剧场版(2CD)
安达充作品 TOUCH(2CD)
新世纪龙之子(1CD)
冒险少女 MTV(1CD)
GS 美神(17CD)
海贼王(1CD)
超时空 MTV(1CD)
强殖装甲(3CD)
铁拳(1CD)
快杰蒸气侦探团(1CD)
口袋妖怪金(2CD)
新同居时代(1CD)
银河少女警察(1CD)
装甲奇兵(3CD)
真女神转生(1CD)
我是大哥大(7CD)
下级生(2CD)

X 战记(2CD)
机动警察(3CD)
龙骑士(6CD)
剑狼传说(1CD)
相聚一刻(16CD)
刻之大地(3CD)
魔动王(1CD)
东京巴比伦(1CD)
宇宙骑士(3CD)
特捜机动队
梦幻街少女(2CD)
恋爱世纪剧场版(2CD)
宇宙海贼(3CD)
网络战士(3CD)
听到滔声(1CD)
相聚一刻 II(16CD)
樱大战(DVD)
乱马 1/2(2CD)
学院侦探团(16CD)
新世纪 GPX(DVD)
人鱼传说(1CD)
时空转抄(6CD)
幽灵公主(DVD)
圣斗士星矢黄金 12 宫(13CD)
铁腕(5CD)
铳梦(1CD)
不思议游戏青龙篇(9CD)
梦中相会(3CD)
武神传说(3CD)
圣斗士星矢北欧篇(9CD)
圣斗士神与神的激战(1CD)
众神的黄昏(1CD)
不思议游戏 OVA(6CD)
银河英雄传说 TV 版(55CD)
福星小子(2CD)
宇宙骑士(16CD)
高达 W(DVD)5 枚
D 伯爵宠物商店(1CD)
风之谷(2CD)
守护月天(5CD)
超时空(1CD)
刀魂(2CD)
飞跃颠峰(3CD)
城市猎人再见我的爱人(2CD)

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话：010－63153732　　联系人：杨诺宾　　邮编：100050

乘车路线：6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车

北
腾达
五道街
虎坊桥十字路口
岗亭

通威电子(国际)有限公司游戏产品特别推荐

通威电子 TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

通威电子重点推荐	**1. PS 舞蹈地毯(跳垫):TP－PS/DDR638** 对应包括 KONAMI 最新游戏"Dance Dance Revolution"在内的多款舞蹈游戏让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有 PS 游戏软体,该地毯可同时体验格斗类,足球类,RPG 等各类游戏,感觉会很新刺激,可在家自学 Disco,该产品同时具有游戏及健身功能。计算机专用跳舞地毯。 **2. PS 震动椅垫:TP－PS/RSM635** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验的局部震感延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可在不玩游戏时单独用作保健按摩器。 **3. PS 震动背心:TP－PS/RV637** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉,同时具有按摩健身的功能。 **4. PS 金手指:TP－PS/GF620** 充分支持最新版软件及密码,有与计算机连接的打印机接口,并可更改或increase新密码(无敌版)。 **5. PS 电影卡:TP－PS/MC615** 真正 2.0 版,兼容 1.0,1.1 版,全制式,图象清晰,高保真立体输出,免跳线,免弹簧,新款推介。
通威电子系列产品	**1. PS 记忆卡: TP－PS/M602** 主要包括 1M/2M/8M/16M/24M/32M/48M/56M/68M/72M/(LED/DISPLAY)品种齐全,1M 到 72M,无记忆丢失现象。 **2. PS 震动手柄:TP－PS/VJ626** 对应所有震动软件,适用于数字及模拟游戏,适用于使用记忆卡,配备多种颜色。 **3. PS 鼠标:TP－PS/MS627** 品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫 **4. PS 方向盘:TP－PS/SW609** 自动支援数码及模拟状态,PS 状态,双振回转,方向盘 150 度转向角度。 **5. PS 制转器::TP－PS/N610** 画质清晰,音像保真 **6. 万用 VGABOX** 适用于 PS/SS/DC,VCD,DVD,所有视听产品的 AV 信号转换为数码信号,直接电脑显示器或真数码彩电等来显示映像,感受数码时代的精彩。 **7. PS 四分插:**新型可拖带 8 支手柄,并可配用震动手柄。
通威电子其它相关产品	**1. AV 输入分插器:TP－168** 质量稳定,耐用方便 **2. 万用制转器:TP－9900** 适用于包括 PS 机,SS 机,DC 机,VCD 机在的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。 **3. PS＋PC 方向盘:TP－PS/644** PS/R4/PC 通用 **4. PS/SS/N64 方向盘:TP－PS/TSW646** PS/SS/N64 通用 **5. PS/N64 方向盘:TP－PS/NSW643** PS/R4/N64 通用,可编程式脚踏,两极转向灵敏度 **6. 可退镗光枪:TP－PS/NSW643** 三种装弹模式,配备脚踏,射击准确,适用于 PS 及 GUNCON **7. MD16 位游戏机:CT－1668 CT－1688 CT－2668** **8. 128 位 AV 线:TP－DC/A647** **9. 128 位 RGB 线:TP－DC/C641** **10. 128 位 S 端子线 :TP－DC/S648**
通威电子近期推出	**1. PS 红外线遥控震动手柄:TP－PS/NJ639** 无线遥控距离远,可达 10 米,近距离可多角度遥控 **2. 多种 GAME BOY 周边配件** 主要有①高清晰放大镜②全通用 GB 对打线③多功能蓄电池产品。 **3. GAME BOY 包** 用于携带 GAME BOY 机的配件产品。 **4. GAME BOY 多功能三合一放大镜(带双音箱,手柄等)** 薄机、厚机和彩机都通用。 **5. PS 疯狂吉它** 全新感觉弹奏乐趣 **6. 128 位 DC 手磐** 全面兼容 DC 记忆卡 **7. 因版面所限,还有多种周边配件,未列此内,请来电咨询。**
通威电子各地代理	1. 广州地区总代理:TEL:020－81858642 意翔电子公司 广州西堤二马路 8 号南太工业品批发市场 A118 号 2. 北京地区总代理:TEL:010－65958264 手机:13001283938 新亚电子公司 北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 103 室 3. 乌鲁木齐地区总代理:TEL:0991－5857042 迪龙电子公司 乌鲁木齐红山地下通道内"金道苑"6 号 4. 哈尔滨地区总代理:TEL:13804536238 天乐电子公司 哈尔滨新曼哈顿商城三楼西 084 厅

本公司系游戏机专业技术生产厂家,技术力量雄厚,产品品质卓越,诚迎各界人士前来洽谈订货,国内各地经销商如有意可与以上代理商联系批发业务。

北京海天游戏销售中心

邮 购 价 目

全新的经营方式您不容错过的机会

自本公司推出分期付款购买主机业务后，各地玩友反应强烈，近期因邮购数量过大，本公司自本月起对某些主机限量购买，以下主机每月每种只提供50台，全新PS9字头系列、DC主机、彩色GB、望广大玩友谅解。本公司门市部将于五月十八日正式开业，届时将有为期15天的优惠活动，，敬请光临选购。

具 体 方 法

1. 分期付款方式分半年和一年两种，半年期首付50%，自付款第二月起每月付10%。一年期首付40%，自第二月起每月付6%，直至付清。例如：本月广告中7501型PS机售价1100元，您只需先汇款590元(含邮费)，自次月起每月付110元；假如您想一年期分期购买我公司的DC主机，您只需先汇款600元(含邮费)，自次月起每月付84元，直至付清。

2. 分期付款购买主机时，请将身份证复印件寄至本店，如您未成年，请将您本人的学生证件复印件、户口本复印件寄至本店，请您一定写清您的详细地址及联系方式。

3. 自我公司收到您汇款十日内，我们会将合同及主机寄到您处，正式合同分两份，请您签好后尽快寄回本公司，以便我们存档管理。

4. 自付头期款后，每月1—10日为交款日，逾期一个月不付款，我们将发专函通知您交回主机，并将您已交款的80%退回您处。

5. 如出现不付款且不退回主机的情况，我公司有权凭正式合同追究法律责任，直至起诉。

6. 分期付款只限购买各种全新主机和二手主机，其他配件不可分期付款购买。

7. 一次性交纳全款，在现行价格上再优惠5%，如P7501型1100元，一次付款只需1045元。

我们之所以敢这样做，是出于我们对广大玩友的信任，我们相信任何一个热爱游戏的人都是好的，我们确信我们的信任会换取您的真诚。

全 新 主 机

整套售价	价格	单机价	邮费
PS2主机带原装振动手柄、原装8M记忆卡、电源、AV线 以下几种游戏可任选一种：(决战、街霸EX3、山脊赛车5、永恒戒指、A6列车)	6900元	6000元	50元
PS9001型、9002型、9003型主机带双手柄、电源、直读、记忆卡加任选10游戏	1150元	1050元	40元
PS7501型主机带双手柄、电源、直读记忆	1200元	1100元	40元
原装世嘉DC机带手柄、电源、上网盘、记忆卡加任选一游戏	1850元	1400元	40元
原装世嘉土星机带手柄、电源、直读加任选10游戏	750元	680元	40元
任天堂GB手持游戏机厚/薄/夜光/彩	280/290/360/660元		30元
超任一体机送最新游戏2000个	1050元		50元
世嘉16位二型机送5盒卡	150元	100元	30元
SNK彩色手掌机加任选一卡(拳皇R、核金弹头X或饿狼)	800元	600元	40元
百货16位手掌机送机器人大战	750元	450元	40元

二 手 主 机

	整套售价	邮费		整套售价	邮费
PS主机加直读、电源、双手柄、任选20游戏	800元	40元	超任加32M磁碟机加送10游戏	550元	50元
世嘉土星机加直读、电源、双手柄任选20游戏	450元	40元	任天堂手掌机厚/薄/夜/彩	180/200/260/500元	30元
N64主机加双手柄、电源、加送一卡	600元	50元	DC+双手柄+记忆卡+游戏一盘(仅10台不可分期付款)	1200元	40元

以上主机全部经专人检测完毕，一律保修半年，终身维修。

另有大量对应各种主机的软件及配件因版面所限不能详列，请见前两斯广告，各类价目表5元一份，如需回信请附回付信封及邮票。

邮购汇款地址：北京市宣武区里仁街邮局13号信箱　邮政编码：100054　收款人：李　斌
业务查询电话：010—63479657　邮购查询电话：13001942383

信 息

沈阳小陆游戏机专营店 批发、零售、邮购、专修（家用游戏机批发中心）

日本动画 VCD(银)

新世纪 EVA(剧场版) 4CD
新世纪 EVA TV 版 13CD
高达 W停不了华尔滋(剧场版) 2CD
高达 F91 2CD
高达 W 18CD
高达 ZZ 16CD
高达 Z 17CD
高达 V 17CD
高达 G 17CD
高达 X 17CD
高达 W 战场之回忆 4CD
高达之逆袭的夏亚 2CD
高达 0079 TV 9CD
倒 A 高达 8CD
SD 高达 ZERO 1CD
高达 0079 - 年中之战争 6CD
高达 0080 3CD
高达 0083 战士之黄昏 6CD
高达 0083(剧场版) 2CD
高达 08MS 小队 TV 版 6CD
高达 08MS 小队(完结版) 1CD
高达 08MS 小队(剧场版) 1CD
高达 - 马沙之反击 2CD
浪客剑心 TV 版 26CD
浪客剑心 - 镇魂曲 2CD
浪客剑心 - 追忆篇 4CD
超时空要塞 D7 4CD
超时空要塞 7(剧场版) 1CD
超时空要塞 Ⅱ 3CD
超时空要塞 - 可有记起爱 2CD
超时空要塞 - PLUS(加强版) 4CD
超时空要塞 TV 版 12CD
X 战记 2CD
青之 6 号 1 ~ 3 3CD
3 × 3EYES Ⅱ圣魔传说 3CD
3 × 3EYES Ⅰ 4CD
攻壳机动队 2CD
DNA^2 5CD

特搜机动队 3CD
女神事务所 (我的爱神) 3CD
Q 版女神 - 小事情都很方便 6CD
新罗德岛战记英雄骑士传 9CD
六神魔合体 2CD
魔卡少女樱 12CD
MAZE 爆热时空 9CD
心灵(TO HEART) 6CD
巴别二世 4CD
不可思议游戏(朱雀篇) 10CD
不可思议游戏(青龙篇) 9CD
不可思议游戏(完结篇) 6CD
不可思议游戏(剧砀版) 2CD
WEIBRRENZ(白色猎人) 9CD
真孔雀王 2CD
LAIN(铃音) 5CD
力古斯托宇宙战 6CD
银河少女警察 1CD
名侦探柯南
- 连续两大杀人事件 2CD
- 引爆魔天楼 2CD
- 第十四个目标 2CD
- 世纪末的魔术师 2CD
- 来自黑暗组织的女子 2CD
电影少女 3CD
樱花大战(全集) 2CD
斗神传 2CD
暗黑破坏神 3CD
东京巴比伦 1CD
爆炎(剧场版) 2CD
魔法骑士 - 特别版(剧场版) 2CD
亚基拉 2CD
橙路 TV 版 16CD
橙路(剧场版) 2CD
橙路 - 想回到那一天 1CD
幽灵公主(日语版) 2CD
VISITOR(日本第一部 3D 彩动画) 3CD
天地无用 - 炎夏的圣诞 2CD
天地无用 - INLOVE2 遥远的思念 2CD
新天地无用 9CD

天地无用外传 - 魔法少女沙沙美 9CD
街霸 2 2CD
魔术士(奥梵) 9CD
破邪大星 3CD
城市猎人系列:
- 便衣女警(保镖密令) 2CD
- 海滩之战 1CD
- 百万黄金阴谋 1CD
- 爱与宿命连发枪 2CD
- 天才犯罪教授 2CD
- 寒羽良的末日 2CD
魔装机神 1 ~ 12 集 6CD
彼氏彼女神事 1 ~ 22 集 11CD
火魅子传 6CD
宇宙海贼 2CD
孔雀王系列:
- 幻影城 1CD
- 鬼还祭 1CD
- 樱花丰穗 1CD
侍魂 Ⅱ - 阿斯拉斩魔转 2CD
新世纪 GPX 2CD
青空少女战队 4CD
学园幽灵 6CD
烈火之焰 14CD
青涩宝贝(伤感涂鸦) 12CD
太空战士 Ⅷ 1CD
银河英雄传说(剧场版) 2CD
银河英雄传说外传 6CD
冒险少女娜汀亚 2CD
幽游白书(剧场版) 2CD
幽游白书 TV 版 24CD
心跳回忆(动画版) 2CD
圣斗士星矢:
- 真红之少年(剧场版) 1CD
- 黄金的苹果 1CD
- 最终圣战 1CD
- 神与神的激战 1CD
- 海皇篇 5CD
- 北欧篇 9CD
兽兵卫忍风贴 2CD

伤追之人 5CD
圣子到 BOY 12CD
吸血鬼美夕(剧场版) 2CD
吸血鬼美夕 TV 版 12CD
电脑战队 2CD
碧奇魂 TV 版 VOL. 1 - 6 6CD
怪医秦博士 3CD
天空战记 3CD
真女神转生 2CD
五星物语 1CD
碧奇魂(完结篇) 7CD
少女革命 13CD
尾奇南 - 绝爱 1CD
重战机(电影版) 2CD
北斗之拳(电影版) 2CD
安达充作品阳光普照 1CD
接触(大学篇) 2CD
十兵卫 VOL1 - 3 3CD
AD 警察 VOL1 - 3 3CD
大友克洋 MEMORTES 2CD
世界末日 2CD
GTO 麻辣老师 12CD
头文字 D 9CD
火宵之月 2CD
99 格斗王 1CD
特遣队 6CD
魔法阵都市 11CD
剑风传奇 13CD
鬼神童子(粤) 5CD
鬼神童子 2CD
机动战舰 TV 版(粤) 13CD
机动战舰(剧场版) 2CD
新无责任舰长 5CD
女恶魔人 8CD
艾狄龙战将 7CD
能量宝石 1CD
新世纪龙之子 6CD
最游记 1CD
枪神 13CD
炎之记忆 2CD

JOJO 冒险奇遇 3CD
星界之纹章 VOL1 - 3 3CD
相聚一刻 32CD
太阳之船 1CD
科长王子 1CD
万能文化猫娘 6CD
生化危机 1CD
守护月天 VOL1 - 4 4CD
霸王大系龙骑士 6CD
万有引力 2CD
流星花园(花样少年) 8CD
高智能方程式 4CD
听到涛声 1CD
梦幻街少女 2CD
星方武侠 6CD
地狱先生 TV 版 16CD
地狱先生剧场版 1CD
相聚一刻上篇(16CD) 相聚一刻下篇(16CD)
绀碧舰队 2CD
金田一 TV 版 13CD
金田一剧场版 2CD
秀逗魔道士 OVA 版 3CD
新秀逗魔道士 TV 版 9CD
逮捕令 VOL1 - 4 4CD
逮捕令剧场版 2CD
福星小子之圣水奇缘 2CD
网络战士 3CD
银河战国群雄传 18CD
机动警察(剧场版) 2CD
银河醒目女(机械女神) 3CD
暗之海、月之影(双胞少女) 2CD
GS 美神 TV 版 15CD
GS 美神(剧场版) 1CD
神秘世界 2 4CD
新摧波动危机 7CD
饿狼传说 4CD
哥布拉大决战 2CD
妖精战士 Ⅱ 2CD/1CD
新足球小将 5CD
光之帆船 2CD

CLAMP 学园侦探团 16CD
星界之纹章 VOL4 1CD
大运动会 6CD
时空转抄 6CD
亚里安 2CD
铳梦 1CD
相聚一刻(剧场版) 1CD
勇者王 17CD
福星小子 - 爱星球之恋 2CD
恐怖宠物店 2CD
守护月天 9CD
银河英雄传说 55CD
真夜中的侦探 6CD
宇宙骑士 TV 版 16CD
迷宫物语 1CD
老人 Z 2CD
秘境探险 4CD
猛鬼校园 6CD
刻之大地 3CD
宝魔猎人 3CD
网中之鱼 1CD
神剑传 2CD
超时空要塞歌集篇 1CD
圣斗士十二宫篇 13CD
水晶国传说 3CD
名侦探柯南 7CD
98 格斗王 1CD
通灵公主 6CD
快刀乱麻 1CD
亚理莎 1CD
口袋怪物(剧场版) 2CD
天空的守护神 13CD
乱马 1/2 2CD
流星花园 1CD
游戏王 5CD
装甲骑兵 18CD
EAT - MAN 6CD
圣斗士黄金十二宫后篇 12CD

经典日剧

跟我说爱我 (金) 11
邂逅 (金) 12
单身贵族 (金) 10
同一屋檐下 1 (金) 12
同一屋檐下 2 (金) 13
星之金币 1 (金) 12
星之金币 (金) 14
恋爱世纪 (金) 11
爱情白皮书 (金) 11
新同居时代 (金) 2
这是工作 12
午夜凶铃之贞子缠身 13
直海老师 12

恋爱暴走急 12
星之金币 1 12
星之金币 2 12
未成年 11
青春无悔 10
午夜凶铃 12
高校老师 11
十六岁新娘 10
何时再相逢 13
急症 24 小时 13
同一屋檐下 1 12
二十九岁圣诞节 10
东京大学物语 10
世纪末之诗 12
白衣天使 12

猎艳男孩 12
老师奇遇 13
一吻定情 1 12
天使的工作 12
一吻定情 2 6
青春时代 11
恶女 13
料理千王 9
魔女的条件 11
沙滩小子 12
新闻女郎 11
若叶小子 12
神只是多一点 12
东京爱情故事 11
心中有太阳

玻璃鞋之恋 8
处女之路 8
101 次求婚 12
冷月 10
恋爱世纪 11
俊平你好 8
爱因和平 12
思念总在分手后 10
爱情白皮书 11
戴面具的女人 10
远亲不如近邻 10
暗恋 12
自从遇见你 13
跟我说爱我 12
单身贵族 12

成田离婚 10
爱的真谛 10
恋爱季节 12
长假 11
麻辣老师 14
邂逅 12
鬼之栖家 12
一个好人 11
女医 11
法医物语 10
白衣天使 12
理想之结婚
独身生活 10
完结时间 12
沉睡森林 12

新前程似锦 10
高校之恋 12
同窗会 7
最后之恋 11
平安夜 10
男人 35 11
兄弟 12
协奏曲 10
主妇们的犯罪 11
美人 1 - 10
危险关系 1 - 11
高校恶作剧 1 - 10
恋爱全集 1 - 10

音乐 CD(精装版)

97 女神事务所、单曲精选
银河英雄传说精选合辑
樱花大战、樱花大战 2 歌谣全集
可有记起爱
MACROSS PLUS 原声带 Ⅱ
罗德岛战记精选合辑

灌蓝高手主题歌插曲总动员
纯爱手扎,藤崎诗织
名侦探柯南单曲大集合
机动战士主题歌集
97 卡通主题精选
99 卡通单曲排行榜

生化危机
超时空要塞精选集
超时空要塞 MACROSTHE COMRLETE
城市猎人精选合辑
超时空要塞 TV 版主题歌、插曲总动员
久石让作品精选合辑

太空战士 7 重奏版
日卡通主题曲精选
彼男彼女主题歌集
英雄骑士传 VOL1、2、3 (3CD)
电视卡通主题歌总动员
新古灵精怪 (橙路)钢琴演奏集
99 年卡通合辑 VOL1、2 (2CD)

官崎俊歌集
机动战舰原声辑
MAZE 爆热时空 (剧场版)
中华一番
花样少年精选集
幽游白书歌唱大合集
魔法骑士

万能文化猫娘
乱马 1 /2
福星小子
98 卡通精选集
橙路主题歌集
新世纪特别纪念版
太空战士 Ⅷ (4CD)

☞ 特 别 推 荐 ☜

① PS Ⅱ现货发送(主机 + 原振柄 + 原版碟 + AV 线 + 电源线) 售价 6000 元 特快邮费 150 元
② DC 套机(原装主机 + 原装手柄 + DC 专用电源 + 原装记忆卡 + 原装振动卡 + 原版碟 2 张(索尼克 + 任选) 售价 2300 邮费 80 元
“索尼克 200、D 之食卓 580、维罗尼卡 580、首都市 380、鬼屋外传 350、摩那哥赛车 150、电脑战机 450、VR2000 400、快打刑事 400、HOD2 400、Zomblerovenge 420
③ TV 舞毯:直接接电视,内含十二首歌曲舞垫,轻松体验街机感觉。 售价 120 元 邮费 20 元
④ PC/PS 双且跳舞地板,质硬如街机舞板,可闪灯。 售价 450 元 邮费 60 元
⑤ PS 机用的振动吉它,赠送碟一张。 售价 100 元 邮费 20 元
⑥新款索尼机(9002、9001、9003)用电用影卡 售价 230 元 邮费 15 元

沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售
邮购、维修

购买主机的朋友请注意,由于主机 PS、PS2、DC 价格变化较大,购买时请来电咨询,以当时报价为准。谢谢!

爱好动画片的朋友你们好!本店出售的动画片 VCD,日剧 VCD 音乐 CD 品种齐全,日(奥)语发音,中文字幕彩面,(彩盒)珍藏版。价格按春节期间的优惠价格不变,或参考上一期,邮费还是一律 15 元。

名称	片数	城市猎人-爱与宿命连发枪	2	-世界末日	2	银河英雄-污名,白银之谷	2,2
口袋怪物—逆袭、爆诞	2、2	-百万黄金	1	-亚基拉	2	-朝之梦,夜之歌	2
课长王子	1	-海滩之战	1	-迷宫物语	2	-新战争序曲	2
快刀乱麻	1	-便衣女刑警(保骠命令)	2	安达充-阳光普照,大学篇	1,2	银河英雄传说 TV 版(上,下部)	13,14
女神传说	2	-99 城市猎人	2	孔雀王,真孔雀王	3,2	攻壳机动队剧场版	2
灌篮高手/篮板王	1	-犯罪天才(再见我的爱人)	2	暗黑破坏神,怪医秦博士	3,3	天空战记,魔术士·奥芬	3,9
魔法骑士 OVA/剧场版	6/2	新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4	五星物语,七都市物语	1,1	攻壳机动队(红、兰眼之章)	2
守护月天	9	浪客剑心追忆篇(1-4)	4	圣传,圣水奇缘	2,2	冒险少女娜汀亚,十兵卫	7,1
库洛魔法使剧场版	2	罗德岛战记-英雄骑士传	9	幽灵公主,风之谷	2,2	大运动会,爆笑吸血鬼	6,3
柯南第三部	14	-吟游诗忆	6	听到涛声,梦幻街的少女	1,2	新无责任舰长,头文字 D	10
日本第一部 3D 人形动画	3	口袋怪物 TV 版(宠物小精灵)	15	魔女宅急便,天空之城	2,2	银河铁道 999,千年女王	1,2
幽幻怪社	2	强殖装甲 OVA,剧场版	3,1	X 战记,东京巴比伦	2,1	银河少女警察,魔装机神	1,7
不可思议游戏特别版	2	金田少年事件薄 TV 版	13	玲音,TO HEART	5,1	琥珀之追击,GS 美神	1,1
亚理沙	1	少女革命 TV 版,剧场版	13,3	风之名将,千年女王	2,2	圣斗士星矢-神与神的激战	1
快刀乱麻	1	闪电劈雳车,时空转抄	4,5	超时空要塞 TV 版,超时空歌	12,1	-最终圣战,黄金苹果	1,1
小倩	2	阿尔斯兰战记,众神黄昏	2,1	超时空要塞-可有记起爱	2	-海皇篇,北欧篇	5,6
乱马	2	圣子到 BOY,剑风传奇	12,13	超时空要塞Ⅱ,加强版	3,4	-真红少年,钢铁神兵	1,7
奥特曼	1	秋叶原电脑组,机动警察	3,2	超时空要塞 7(电影版)	1	-钢铁神兵 B'TX	12
危险游戏	1	GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	超时空要塞 D7	4	金田一剧场版,新同居时代	2,1
金田一医院坡上吊	2	飞越颠峰,魔法提琴手	3,1	超时空要塞精华篇	6	白色猎人,赏金猎人	9,2
金田一女怪	2	DNA²,电影少女	5,3	天地无用剧场-华夏之圣诞	2	逮捕令(1-4),逮捕令剧场版	6,2
库洛魔法法使(樱)	12	心跳回忆-动画版	2	天地无用剧场-遥远的思念	2	万能文化猫娘,无限地带	6,6
赏金猎人	9	樱通信,樱花大战全集	6,2	新天地无用 TV 版	9	女恶魔人,恶男杰特	8,9
圣斗士黄金十二宫(上)	13	我的爱神,幸运女神	3,6	水晶国的传说 OVA,电影版	3,2	铁铁新世纪,装甲骑兵	4,3
圣斗士黄金十二宫(下)	12	吸血姬美夕 TV 版,剧场版	12,2	高达 08MS 小队,完结篇	6,1	魔法骑士特别篇,秘密警察	2,4
激情恋爱	6	3×3 只眼 1,2 集	4,3	高达 08MS 小队电影版	1	歌布拉,金田一歌剧院的幽灵	2,2
宇宙骑士	16	小倩,真女神转生	2,2	高达 0083,剧场版	6,2	机动战舰,非常偶像 KEY	2,2
变色龙	3	课本没教的故事	2	高达 F91,高达马沙反击战	2,2	花样少年,最游记	1,1
名侦探柯南第 4 代	7	JOJO 奇妙冒险,火宵之月	3,2	高达 W-停不了的华尔兹,高达 0080	2,2	柯南-14 番目地,引爆摩天楼	2,2
圣斗士黄金十二宫	13	恋爱侯补生,人鱼之伤	1,1	高达 W-战场回忆录,高达 0079	4,16	-世纪末的魔术师	2
浪客剑心珍藏版	3	98 拳王,99 拳王	1,1	高达 0079-年之战争,大地上的高达	6,9	-来自黑暗组织的女子	2
银河英雄传说 TV 版	55	生化危机(1-3),太空 8	1,1	高达 V(20 周年纪念版)	6	-短篇集,新柯南剧场版	1,5
恐怖宠物店,菜菜子解体诊书	2,2	街霸 TV 版,剧场版	14,2	高达 W,Z,ZZ	17,17,16	魔影紫光,星方武侠	2,6
流星花园 OVA 版,剧场版	8,1	饿狼传说,恶魔战士	4,4	高达 V,X,G	17,17,17	我是大哥大,灵魂力量	7,9
学园侦探团,铁腕	16,4	待魂-破天降魔之章	1	彼男彼女的故事(1-24)	12	青之 6 号(1-3),鬼神童子	3,2
梦中相会,通幽公主	3,6	-阿修罗斩魔传	2	GTO(1-14),烈火之焰	13,14	守护月天,电脑战队	7,3
海底娇娃兰华,统梦	3,1	斗神传,北斗之拳	2,2	神密的世界,艾迪龙战将	4,7	妖精战士(1-3),特遣队	3,6
相聚一刻(上、下部)	16,16	幽幽白书 TV 版,剧场版	24,2	橙路 TV 版,剧场版	24,1	青色宝贝,猛鬼校园	6,6
名侦探柯南 TV 版	26	浪客剑心-神剑闯江湖	26	透逗魔道士 TV 版,OVA 版	9,3	倒凶十将传,封神演义	2,3
银河战国群雄传,亚里安	18,2	浪客剑心剧场版,沙罗曼蛇	2,2	A·D 警察,小魔女限时专递	1,1	兽兵卫忍法贴,午夜之眼	2,2
思春期美少女合体机械人	2	大友克洋-麻木的部屋	2	不可思议-朱雀篇,青龙篇	10,9	破邪大星,特搜机动队	3,3
地狱老师 TV 版,地狱老	16,1	-记记	2	-恒国篇,延续篇	7,6	绀碧舰队,比卡丘	2,2
福星小子之爱星球之恋	2	-老人与 Z	2	-剧场版	2	真夜中的侦探	6

爱好日本动画音乐 CD 朋友,本店拥有大量品种齐全,包装精美的音乐 CD,让利给广大的消费者,详情来电来函察询。邮费一律 15 元。

日本动画音乐 CD

		97 女神事务所/单曲精选集	1CD	太空战士 8	4CD	幸运女神	1CD
		电影少女/原声集	1CD	藤崎诗织/风之菲	1CD	99 年之主题歌	1CD
超时空要塞 PLUS/原声带	1CD	新世纪剧场版/真心为你	1CD	起级机动战士/歌曲精选集	1CD	灌蓝高手	1CD
不思议游戏/单曲精选	1CD	新世纪/交响乐	2CD	97 超时空要塞	1CD	樱花大战	11CD
城市猎人/精选合辑	1CD	超时空要塞 98/单曲精选集	1CD	浪客剑心/最新歌曲精选	1CD	城市猎人	1CD
攻壳机动队/原声带	1CD	幽幽白书/歌唱大集合	1CD	超时空要塞	3CD	太空七/重秦版	1CD
银河英雄传说/精选合辑	1CD	宫崎骏作品/精华集	1CD	相聚一刻/主题歌集	1CD	机动战士钢弹	1CD
罗德岛战记/精选合辑	1CD	罗德岛战记 TV 版/英雄骑士传	3CD	太空战士 1-2/原声全集	4CD	99 超时空要塞	1CD
久石证作品/精选合辑	1CD	美少女战士/耶诞歌大集合	1CD	太空战士 8/悠久风云传说	1CD	柯南大集合	1CD
电视卡通主题歌/总动员	1CD	头文字 D 精选集	1CD	古灵精怪(橙路)	1CD	太空战士 1+2	1CD
灌蓝高手主题歌	1CD	99 年单曲票选排行榜	1CD	心跳回忆原声集	1CD	超级机械人	1CD
超时空要塞 TV 版主题歌	1CD	名桢控柯南/单曲大集合	1CD	恶灵古堡 2	1CD	柯纳米 10 周年纪念	2CD
96 日本卡通主题歌/总动员	2CD	彼男彼女的故事/主题歌集	1CD	机动战士歌集	1CD	99 拳王	2CD
96 日本卡通主题歌/票选排行榜	1CD	樱花大战/歌谣全题	1CD	超时空要塞精选集	1CD	罗德岛战纪	3CD
新世纪/特别纪念版	1CD	纯爱手札/腾崎诗织	1CD	高桥洋子 L1-La/新世纪 EVA 礼赞	1CD	机动战士 1+2	2CD
新古灵精怪/钢琴演秦集	1CD	太空战士 7/重秦版	1CD	太空战士 7	4CD	新世纪少年传说	3CD
97 日本卡通主题歌/精选集	1CD	樱花大战 2/歌谣全集	1CD	银河英雄	1CD		

隆重推出:128 位 DC 街机转换器,本机采用 MGCD 公司最新蕊片处理速度,100% 兼容 DC 机的机能,是现有街机升级换代的好帮手,采用原版光盘不必担心光头使用寿命,色彩鲜艳,比街机图像还要晰,读盘速度快,与街机板一样,投币即开,不吃币。现已推出 18 种节目,节目还能不断升级,感兴趣的朋友请打电话联系。单价:900 元 邮费 50 元。PS 街机转换器,单价 500 元邮费 50 元。跳舞街机专用转换器让你的曲目更加丰富,单价 600 元邮费 50 元

模拟器天地:所有模拟器一律 25 元(含邮费)★PS 模拟器:Bleem(破解版,随时更新,现为 1.5 中文版,除能玩其他游戏以外,还能玩 FF8,生化 3,前线任务 3,圣剑 4,恐龙危机,时空之轮等,全部究极存档)★超任 SFC 模拟器:SNE9X,ZSNES,另拷贝中文超任节目,天地创造 25 元,机械人大战 3 代 15 元,机械人大战 4 代 20 元等,未登节目,电话联络。★机皇(NGO-GEO)模拟器。购买 PS、SS 周边配件的朋友,请参考上几期软件书,不明之处来电咨询。

拥有土星机的朋友,现在最大的遗憾就是购买不到软件,本批发中心想朋友之所想全力重新推出所有土星游戏节目,让你们的土星机重新焕发出当年的辉煌,可是由于广告的篇幅所限,不能登录全部节目,所以请拥有土星机的朋友来或来函索取目灵,须付回程信封和邮票。价格同上期不变,邮费一律 15 元,元论多少。

本月特价商品: 电视跳舞地毯。使没有游戏的朋友在家也要以领略一下跳舞街机的感觉。内含曲目多,售价:240 元,邮费 20 元。PS 专用跳舞地毯,售价 45 元邮费 20 元。PS/PC 双用跳舞地毯售价 45 元邮费 20 元 PC 机专用跳舞毯 50 元(送一张驱动盘),邮费 20 元。

二手货市场:

索尼机 8 成以上新:主机+双柄+电源+5 张盘	800 元/台	邮费 50 元
土星机 8 成以上新:主机+双柄+电源+5 张盘	500 元/台	邮费 50 元

本中心招收维修索尼 PS,SS 及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013604071706

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001
电话(传真):024—23510278 批发专线(仅限批发):013604071706
乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。

《偶像时尚》即将推出

时代之脉搏　流行之时尚

这是由本编辑部编辑制作的最新作，该书分为以下几个部分：

一、影视最前线：主要介绍目前最引人注目的大片内容，其中包括有演员介绍，影片风格分析，以及有关拍摄技巧与思想内涵的评论等等。由浅入深，通俗易懂，着力于普及影视文化和影视知识。

二、偶像全接触：在这一部分将会向广大读者介绍当今最具魅力的明星偶像，包括他们的身世背景及所有作品等等。

三、环球采风：带领读者去领略域外风情，这部份的文章图文并茂，知识性与可读性均十分之高。

四、流行音乐：主要以日本最流行的歌手与乐曲为主。其中不仅有对于相关音乐专辑的概括分析，还有富于感情的评论。

本书主要面向青少年读者，内容以流行话题为主，风格清新纯朴，文字活泼明快。主要宗旨并非片面地鼓励偶像崇拜，而是在于引导流行，向广大青少年读者介绍有用的知识，帮助他们更好地把握时代发展的脉搏。

全书160页全彩　定价仅为9.80元　32开　4月上旬上市

邮购信息

应广大读者要求，为了便于广大读者收集本刊，现将本部所存的部分书籍告之读者，有需要以下书籍的读者请直接汇款至：北京清河邮局062信箱　邮购部　邮编：100085，进行购买，每本书请附2元邮费。

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元　优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'98上、下半年合订本》 定价：各28元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价：22元	《三周年纪念号》 定价：6.5元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏'99上、下半年合订本》 定价：28元	《电子游戏广场7、12～16》 定价：10元	《梦幻总动员》 定价：20元
《剑魂·续》 定价18.00元	《电子游戏与电脑游戏》2000年3月号 定价：7.90元	《电子游戏96、97典藏本》 原价：22元　优惠价：15元	《梦幻总动员续》 定价20.00元
《电子游戏与电脑游戏》99年12月刊 定价各6.50元	《电子游戏与电脑游戏世纪版》 定价6.5元	《梦幻总动员1、2》 定价12.50元	《电子游戏与电脑游戏》2000年1、2月号 定价各6.5元
《电子游戏广场7～12合订本》 定价29.80元	《剑魂》 原价25元　优惠价：20元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价：22元	《电脑游戏最新指南与攻略》 原价：22元　优惠价：15元

以上书目，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：北京市清河邮局062信箱　邮购部　邮编：100085
②注明邮购书名及册数（另加邮费2元），字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：010－62924382

招聘启示

本刊因发展需要，现招聘下列人员：

1. 文字编辑一名。要求：30岁以下，大学本科以上学历，吃苦耐劳，认真负责。
2. 日语翻译一名。要求：30岁以下，大学日语专业学历，对电子游戏有一定了解者优先。

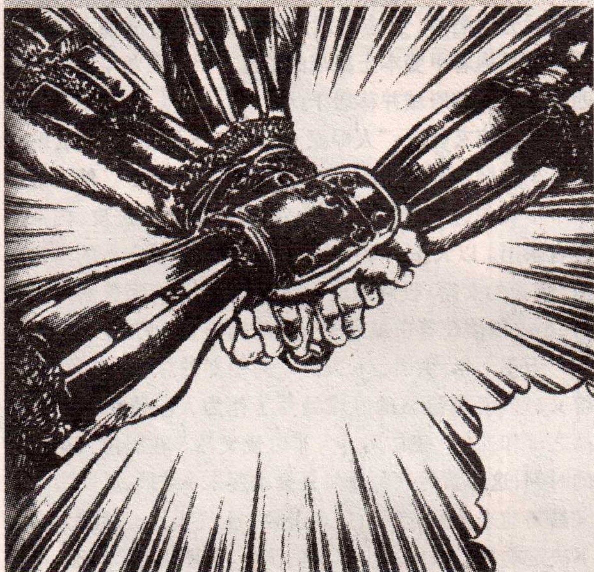
重归最初(八)

武田家的历程(下)

文/前鱼

甲骏相危机

武田信玄得以集中精力与上杉谦信决战部分得益于天文二十三年(1554)结成的甲骏相三国同。但是,今川义元在桶狭间的战死打破了三国间的势力均衡,其后继今川氏真无能尽显,终于使信玄在永禄十年(1567)撕毁三国同盟而把矛头指向骏河。被激怒的今川、北条两家联合中断



了骏河湾产盐向及腌物向甲斐的输送,此举对于山国甲斐来说确实造成了麻烦(不过,以"正义"标榜的武田宿敌上杉谦信倒放开了对甲斐的盐输出),同时也更加强了信玄夺取骏河这样的沿海平原国家的决心。翌年信玄与松平家康两路夹击,迅速占领了骏河。为此信玄也付出了沉重的代价,首先是长子武田义信的谋叛事件。义信是能力优秀的年轻人,在川中岛会战中表现突出,深得信玄的器重。不幸的是义信已娶了今川义元之女且夫妻感情良好,因而父之间在对今川政策上产生了严重分歧。撕毁三国同盟的前一年发生了义信谋叛事件,但迅即被信玄平定。义信的老师饭富虎昌承担罪责而自裁;义信本人被幽于甲府东光寺,次年自尽于牢舍(三十岁)。其次是与今川氏真的岳父北条氏康关系恶化,以至于北条氏康与原本互敌对的上杉谦信间结成了针对甲斐的越相同盟。直至元龟二年(1571)北条氏康病死,即位的北条氏政才重新恢复与武田家的同盟关系。所以信玄进京时,北条家也派出了援军。

信玄的其他情况

武田信玄以杰出的军事指挥闻名的同时,也是个出色的民政家。天文十六年(1547),信玄制定了俗称为"信玄家法"的《甲川法度之次第》五十五条,详细规定了主君与家臣的关系及家臣应遵奉的准则等,是战国家法的代表之一。而信玄在甲斐的御敕使川、釜无川和笛吹川上修建的治水工事,采用最先进的筑堰分流技术,是战国时代最大、最有名的堤防,其利泽及后世,被后人称作"信玄堤",至今乃在发挥着保卫甲川盆地的作用。

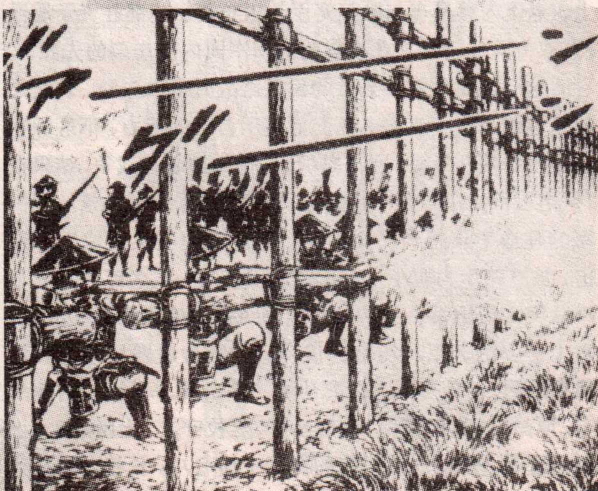
信玄笃信佛教,本人就是天台宗的大僧正。宗教信仰是信玄治国的重要内容。武田家的名将原虎胤就曾因信玄的宗教政策而出走,信玄的宗教政策也体现着战国大名特有的现实性。倒如,允许僧侣交纳一定的役钱后娶妻,这一做法对于当时已近乎公开泛滥的僧侣娶妻的现象,显然比强行禁止更为合理。

信玄之死

在结束相模方面的忧患后,元龟三年十月,应与织田信长敌对的将军足利义昭之请,信玄领兵三万余上京,有关进京作战的情况,以前己有描述,便不再赘述了。在以压倒优势取胜并几乎消灭信长的盟友德川家康,即将与信长一决雌雄时,信长突然发病(一说受重伤或受惊吓中风)而不得不暂停上京计划。次年的天正元年(1573),五十三岁的武田信玄殁于信浓的驹杨。根据信玄的遗言,三年秘不发丧,而由信玄之弟信廉充任影武者。天正四年,信玄的遗体才正式下葬于惠林寺。据说得知信玄之死,上杉谦信也感到很悲伤,决心不再与甲斐作战。

武田胜赖的愚策

由于长子义信自尽,信玄生前指定四子武田胜赖之子





竹王丸（武田信胜）为自己的继承人，而以胜赖为其监护人。武田胜赖又称作諏访四郎神胜赖，本已继承信浓的諏访家，但在信玄死后回到武田家中自立而成为武田家的末代当主。胜赖以行事以冲动闻名。武田家在信玄死后九年就由盛转衰直至灭亡，胜赖的件件愚举是主要原因。

首先，胜赖的自立就是最大的祸根。这一违背信玄意志的行动引起了拥立胜赖的信浓家臣团与信玄的甲斐家臣团特别是宿老重臣间的对立。天飞二年(1574)的军议度上，老臣内藤昌丰与胜赖宠臣长坂长闲、迹部胜资矛盾激烈，双方险些动武。此事成为武田军团内部崩裂的先兆。

这一征兆到次年五月的长筱之战时得以应验。长筱之战是胜赖为在信玄的老臣面前显示自己的能力，不理睬宿老重臣的强烈反对，硬行向织田、德川挑起的战争，结果在“铁炮三段连击”战术前惨败。直至战前，山县昌景从织田军的阵形中预感到战况不利，向胜赖建主义要取守势迎击，被胜赖斥为胆小鬼。这位武田家的一代名臣一怒之下率队突人织田军，在防马木栅前浴密集炮火而壮烈战死；六十三岁的老臣马场信房仅率三十骑舍命殿后才使胜赖狼狈逃回，而信房本人战死沙场。除山县、马场外，内藤昌丰、原昌胤、真田信纲、真田昌辉、三枝守友、土屋昌次、小幡宪重等，皆战死，武田家的栋梁十损七八。长筱之战是武田家走向衰亡的转折点。

其次，当时只有相模的北氏政与武田家关系亲密，氏政之妹还是胜赖之妻。但这一友好关系被胜赖亲手打破。天飞六年上杉谦信病死后，上杉家爆发争夺继取承权的“御馆之乱”。胜赖介入其中并支持上杉景胜，致使北条氏政之弟上杉景虎（北条过继给上杉谦信的养子）失败被杀。在博得上杉景胜的好感的同时，却使北氏政怒而破弃甲相同盟。胜赖没有权衡上杉、北条间的轻重，如果当时支持景虎取胜的话，以后的形势可能会好得多。

眼见武田家的颓势，德川家康与织田信长分别向骏河和信浓发起攻势，针对武田的包围体制逐渐形成。天正九年(1581)远江高天神城，天正十年信浓高远城在艰苦的攻防战后先后陷落，标志着武田家在南北两个战场上皆已失败。胜赖抱着甲斐本土决战的信念，于天正九年底于甲府西北筑成摩擦府城并移居于此。

武田信玄曾说：“人即城，人即垣，人即池。”信玄的一生极少筑城，而依靠铁壁般的家臣团称雄天下。然而胜赖根本不具备这样的统率力，面对德川、织田的进攻，内部降敌者辈出。以天正十年一月负责信浓木曾谷守备的木曾义昌（信玄的女婿）投降织田信长为开端，武田亲族的穴山信君、小山田信茂等在最后关头纷纷抛弃了胜赖。

天正十年，织田信长发起了对甲斐的总攻。二月，被木曾义昌的叛离激怒的胜赖处死了作为人质留在甲斐的义昌之母和二子，集结两万大军讨伐义昌。在织田大军压境的时刻，这次贸然兴师显然是舍本逐末。结果，反而被木曾义昌与前来救援的织田信忠击败，士气大伤。胜赖无奈之下决定前往岩殿山城小山田信茂处，以图再起。然而，途中传来小山田信茂降敌的消息，终于使胜赖走投无路。三月十一晶，在受到织田军的追击后，胜赖与夫人、长子信胜等一起自尽于天目山下的田野之中。曾经有过光荣历程的武田家，就这样随着主从几人悲衰地踏上了末路。（完）

附录：甲斐二十四将旗印

勝頼	信繁	信康	穴山	高坂	馬場	真田赤	原美濃
内藤	原昌	秋山	板垣	勘助	三枝	小幡虎	真田黄
飯富	横田	山県	土屋	多田	甘利	小山田	小幡昌

这是驰骋好友赤军的战国网页“宛如梦幻”上的东西，借用一下。说起“宛如梦幻”，这可是目前全国最了不起的战国网页，并且还同许多同类网页建立了“新战国同盟”。对战国历史有兴趣的朋友，可以到“宛如梦幻”去作客，网址是 http://best.163.com/~dreamily/

长篇魔幻小说

生命

作者/飞天工作室

第五章 深夜的歌者

（金·斯沃·盖亚的心路历程之二）

当夜明月当空，身在清冷幽暗的比哈提古城遗址，与一般人完全相反，我却感觉头脑清醒，精神好了许多。

"就是这个吗？"

在我面前的地面上，平躺着一块巨大的石板，如果直立起来，大概会比盖亚王宫的宫门还要高吧。

"能感受到这上面的魔法力吗？"布拉德俯下身，把右手按在石板上面，"很奇怪，十分微弱但并不拗缩和消减。这种状态能够保持数百年真是不可思议。"

"不可思议吗？不可思议的事情再多一点，人生起码不会象现在这样无趣吧－－能译出那些文字的含意吗？"

"有些字我也不认得，似乎是一篇预言，根据上面的说法，大陆的战乱与安定、分裂与统一，全都是人类及各种族为了走向某个结果而必经的过程，而且……还有一些我根本无法明白的章节。"

"什么各种族走向某个结果的必经过程？结果，那是什么？"

"不清楚……所以要进一步破译这些魔法图案和文字。"布拉德直起了腰，从背包里掏出厚厚一本硬皮古书，在随从的帮助下开始翻找些什么。

我凑过去看，书上全都是曲里拐弯的古文字，十个词里我还认不到三个。望望布拉德聚精会神的面孔，我只好无聊地走开了。希尔维拉和奥莉亚丝在草地上铺开了一块华丽的地毯，让我盘腿坐下。

布拉德站了一会儿，也坐了下来，把古书放在大腿上，不知疲倦地翻阅。逐渐的，黑夜的寂静和神秘，被沉闷与无聊所击败了，我开始神智模糊，打起瞌睡来。

月亮向西方滑了下去，东边的天空开始显露出一线曙光。我几次醒来，走过去询问，可是布拉德的研究似乎一直没有更多的突破。我开始沉不住气了－－这么长时间才开始心烦，好象也是很罕见的现象耶。嗯，也许我的个性真的在进步呢。

"喂，最后问你一次啊，有什么新进展吗？"

"似乎吧……令人吃惊的进展……"布拉德没有从石板及书籍中移开视线，"希望是我理解错误，但若不是，在近数十年内，这块大陆上各种族间又将发生一场大规模的战乱。"

"有这种事？"我的兴致突然又高了起来，"说得详细一点？"

"详细的状况我也不明白，剩下那些文字对我来说，要凭一己之力理解它们太勉强了－－老师如果在这里的话就好了。我来试试看，能不能从那些魔法图案中找出答案。"

就这样，又是漫长的无聊时间过去了。眼看已近中午时分，我正在和希尔维拉、奥莉亚丝玩新流行的纸牌游戏，布拉德突然站起身来。

"真是麻烦的事情……"

"怎样？"我放下牌，急忙问道。

"恐怕真的要去请教老师，才有可能解决这里的问题－－不知道老师什么时候才会回来，"布拉德解释，"不过石板上的古文字有些矛盾的地方，我就没有什么可拜托的人了，那不属于魔法的领域。"

他叹口气－－这家伙最近怎么老是叹气－－向我一躬身："我也许要在这地方呆上好几天工夫，殿下你请……"

"好吧，好吧，我不给你添乱了，"我笑着重新拾起牌，"反正我也帮不上忙，打完这一局，我就回王宫去。这样吧，既然你还要逗留几天，我回去的时候多叫几个佣人来服侍你。"

回到王宫，意外地遇到了希格蒙德·布隆姆菲尔德："咦，你怎么追到这里来了？"



"说什么呀，我又不是讨债的……"

原来这个雇佣兵，最近干了一票大买卖，手下都告假去衣锦还乡了，他反正没有家乡可回，又暂时不想去雇佣兵的大本营艾尔帕西亚，就到盖亚来找我喝酒。

"可惜，你晚了半天，否则我就领你去布拉德家里喝好酒。"我拉着他的手，走进王宫。

"好酒吗？为了让我喝到好酒，而被你糟蹋掉一半，酒的主人会伤心得哭泣吧。"这家伙，平时不大讲话，为什么偏偏见到我却妙语如珠，以臭我为最大的快乐？

随便他怎么说，我还是搬出王宫里最好的酒来招待他。两个人整整喝了一个下午，我向他诉说了在紫森林碰到契彭的事情。

"契彭也是人吧，不到三十岁就拥有了晋级龙骑士的实力－－你如果努力一点，也不至于直到现在还仅仅停留在魔法剑士的等级上吧。""喂，不要为了臭我就不顾事实和公理呀，你想想三十岁以下就达到任何职业第三级的，全世界才有几个人？"

"那你是承认自己的天赋太低喽？"他斜着眼睛望我，"何况公理也从来不是一成不变的。""我的天赋啊，只是中间偏上吧，"我突然想到了对方的弱点，故意一本正经地反击，"可是总比年纪比我大，却连职业也没有的某些人要高一点点吧。"

希格蒙德这种久经战场的雇佣兵，其心智肯定要比本身相貌坚强许多倍，这种揭人痛脚的话说出来，换了一个人怕会当场翻脸吧，可他只是嘻嘻笑着，象在看一个明知不是对手却口头充英雄的敌人一样望着我："是啊，是啊，我年纪一大把，却毫无能力－－就请王子殿下指点一下我的武艺如何？"

开玩笑，和这家伙对打，别说本身实力的差距，光比战斗经验，一场赌一枚银币，就有一万枚金币也不够输的！"好，好，你和我的侍卫较量吧，我在边上指点你就好了。"

"嘿，"希格蒙德摇头，转变了话题，"其实说到职业嘛，我已经有了呀。疾风行者你听说过吗？"

"咦？真是个奇怪一如你本人的名字呢。"

当天晚上，我们两人喝到半醉，希格蒙德突然提出要出城去看看夜景："你不是喜欢夜晚吗？－－说起来，赫尔墨的气候真是不错，每年晴多雨少。我还是喜欢晴天，无论万里无云的白昼，还是星光满天的夜晚……"

"稍微干燥了一点，"我回答他，"种地人可不会有你这种闲适的志趣，他们经常盼望和乞求多降点雨水呢。"

"这与你们贵族无关吧，不管干旱洪涝，不是照收同样高的地税吗？"

这话多少有点让我生气。我不否认事实确实如此，可是－－"拜托，不要在我面前提'你们贵族'这种字眼！"

希格蒙德笑一笑："好吧，不提。不过恐怕，你这辈子也难逃这种归类了……"

说着话，我们已经并骑走出了王城南门。本来这样的深夜，是不会放人出城的，好在我的夜游行径，守门官兵早已经习以为常了。

"小臣不敢拦挡殿下，不过请殿下尽快回城，以免招致不好的风评。"

想不到这种地方也有所谓的"忠臣"，我多少有点哭笑不得。

"风评吗？"走出一段距离，希格蒙德突然说道，"不好的风评对于你来说，不是已经累积到成千上万了吗？"

我不说话，只望着他－－难道连这家伙，也想装模作样地搞什么"劝谏"吗？

"我知道你讨厌那些贵族，更讨厌那些形式化的所谓礼仪。但是，既然身为王子和王位继承人，总该多少装装样子吧。我来的时候，到处都有准备废黜你而改立第二王子克拉文的谣传呢。"

又是这种烦心的话题。这话题最烦心的地方，其实是我到现在也还没有完全理清自己的思路，没能作出最后的抉择："你以为我那么想得到国王的位置吗？"

希格蒙德冷冷一笑："你在自己欺骗自己。对，你并不在乎国王的称号和权力，可是你会甘心一辈子只做个平庸的贵族吗？你在内心深处构造自己华丽的未来，不会仅仅是指待在亲王府里倚红偎翠吧。"

我无言。想不到这个家伙竟然会对我有这样的看法。他所说的，究竟是对的呢？还是错的呢？为什么连我自己，也无法给自己一个明确的答案呢？

远远的，我们望见一点明亮的篝火。向着那篝火走去，原来是一群乡下人，正围着一位吟游诗人，在听他歌唱。那诗人弹着琴，娴熟的技巧换来是悠扬的乐声，还有他略显沙哑的歌声－－

意最终走向灭亡。但是，我并没有在意诗句中的深意，我只是反复品味这一句歌："回忆中，你纤细的腰肢在月光下回旋，就是北方森林中最轻盈的精灵，也不象你这般使我心醉，你的笑靥斟满生命之美酒，你的眼波流溢快乐的清泉……"

我突然想到了她，我美丽聪明的露西娅。

"在想你的情人吗？"希格蒙德这家伙还真是敏感－－或者，因为我的心情不由自主地表面化了呢？

"对了，希格，"我赶紧岔开话题，"你没有所爱的人吗？……我是指，女人。"

"还没有。我当然不象你，见一个爱一个。"

"其实呢，没有心爱女性在怀的男人，心理上是不完整的。"我决定打破这虽然幽雅静谧，却略嫌沉闷和伤感的氛围。

"也许吧，"那家伙这次竟然没发现我是在说笑，"可是不完整又怎样？完整了又有什么用？"

我突然想起他一直在追寻的那个传说了："有线索吗？你的'心之光'？"

"就那些，都告诉过你了。安德鲁斯的魔法杖……传说本来就

是虚无缥缈的，也许追寻虚无缥缈注定是我的命运吧。”

“有个建议。”

“什么？”

“去找一个美女，把她抱在怀里的一刹那，说不定你会领悟到‘心之光’呢。”

希格蒙德终于发现我是在说笑了，于是他也“嘿嘿”地笑：“有好的人选吗？介绍我一个？”

“对了，有一个非常合适的人选－－塔比奥拉侯爵千金。她不但是人间绝色，而且武艺也非常棒，应该已经达到骑士以上的水平了吧。”

“对，我听说过，”希格蒙德回答，“对于她的武艺，想必不会是讹传，至于她的美貌嘛……”

“我见过的，我敢保证，真的是难得一见的美女。”

“就因为你见过啊，”才明白那家伙是又想臭我了，“我实在难以高看你的审美能力。哈哈。”

“混蛋……我身边那些，难道你认为都不是美女吗？”

“啊哈，真正具有高度审美眼光的人，不会像你这样穿着如此没有品味吧。”

悠扬的歌声就在耳边，关于美女艾琳娜的死亡那一段第三次被重复。“回忆中一切都这样美好，难道一切都将永远成为回忆……”突然，希格蒙德跟随歌者，轻轻哼了起来。

“不会是对死亡感触良多，所以不肯寻找心爱的女性吧？”我嘲笑他。

他淡淡一笑：“好了，你就送到这里吧。”

“送？什么意思？”

“我正好就此离开，趁着这美丽的夜色，去东方山脉附近办一点事情。”

“喂，咱们见面还只有半天啊，”我有点舍不得让他离开，“你不是说要大醉三天的吗？”

“我现在的心境呢，”他望着我，“非常的恬静。这种心境恐怕以后很难再找到吧……不，刻意地去寻找，本身已经落了下乘了。趁着这种心境，我想正好一个人上路。”

“总得回旅馆取行李吧。”

“我四海为家，没有行李。”说完话，他催动坐骑，漫步向南方走去。

我望着他的背影，知道无法挽留。不，他说的对，这种氛围不是可以经常遇到的，我倒也正想一个人静一静呢。

听着吟游诗人的歌声，我早就分辨出，那是著名的阿尼·帕沙，是潘的好朋友。本来应该上去打个招呼的，可是现在的心境，只想就这样立马于旷野中，静静地倾听－－

唯一的主体就是“我”，于是“我”从光明中诞生，
这个世界唯一的主宰，唯一创造万物的真神。
拉尔夫啊，你是生命的源泉，你是生命的本身，
从龙之沙漠到魔族的领地，从北方的日出到南方的黄昏……

不知道什么时候，歌声结束了，而我依旧驻立在原地，让深夜的寒风缓缓掠过面庞。神创造了这个伟大的世界，伟大世界中的万事万物何其渺小，作为渺小的一员，也许纵情高歌，声色犬马，虚度一生，反倒是最划算的吧。

宫廷里的人们，都把我看作傻瓜，也许真要是一个傻瓜，反而来得惬意一些。那样父王也不会喜爱我，大臣们可以明正言顺地废黜我，克拉文即位以后，将一如既往地亲近我，而不会把我当成一个潜在的威胁。潜在的威胁？！我突然心头一凛，是啊，即使拱手让出王位，我仍然会是下任国王和他属下那些“忠臣”们的潜在威胁。唉，我竟陷在一种怎样的处境中啊，有时候甚至会想，不如和阿尼·帕沙他们一样，放弃一切去做一名吟游诗人，会自由和开心得多呢。

“喂，傻王子，一个人站在这里干嘛？”

低下头，那正是阿尼·帕沙，他不知道什么时候已经站到了我的马前。

我现在的心情，实在不适合开玩笑：“对你未来的国王尊敬一点好吗？”

“哈，未来的国王，”阿尼笑了，“半个盖亚国都赞成废黜你而改立第二王子为储君，你有没有机会当上未来的国王还很危险呢。”

“那请对未来的亲王尊敬一点。”

“先不管你是不是有命当亲王。我们吟游诗人无拘无束，游历天下，把贵族所不具备的知识和美德传播到人民中间。我们是真正这块大陆上的无冕之王，为什么要尊敬不劳而食的无耻贵族呢？”

“算了，对你的朋友尊敬一点吧。”我叹口气，跨下了坐骑。

“这话还象个样子，”阿尼问我，“傻王子竟然会叹气，倒真是奇事一桩。我听说傻子是最无忧无虑的。”

“唉，这正证明我的大脑充满智慧呀－－所以烦恼也多，要能和你一样成为吟游诗人，才会快乐吧。”

“你在开玩笑吧？就你那蹩脚的文采和乌鸦嗓子，还想当吟游诗人？”

“喂，给我保留一点自尊好不好？”我的心情开始好了起来。

“说什么？自尊这个精灵，是不会因为别人的批评而自己跑开的呀，只有当你本身丧失了自信的时候，他才会消失呢。”阿尼拉我就地坐下，轻轻拨动他的琴弦。

“果然，吟游诗人多是哲学家－－对了，阿尼，从哪里来？下个月我可能要去沙思路亚，参加潘的继承仪式，要不要一起去？”

“不用了，”他停止弹琴，伸手捋了捋美丽的胡须，“潘那小子，上次交给他的诗章不是那么容易完成的，在没有完成前，就算我去了，他也不敢见我。”

“他就要继承为领主了，以后恐怕没有时间完成你交代的作业吧。”

“不。如果是你，傻王子，也许会的，但潘不会。精灵鸟习惯于自得其乐，即使把它关进笼子里，它照样放声歌唱；狮鹫就不一样，没有战斗它会自己去寻找战斗，永远也没有空闲。”

“把我比作狮鹫吗？哈哈哈哈，你终于也不得不承认我当世无双的价值了吗？”我惯于用自我吹嘘来驱赶心中的烦恼。

阿尼微微一笑：“傻瓜。我再唱一段，你仔细听吧。”他再次拨动琴弦，轻轻唱道－－

时间就象汹涌的尼伦河一般永远流淌，
它的源头在无法探寻的圣山之南方。
无数生命溯流而上，追求传说中的圣境，
结果都被时间消灭，为他们本身的欲望做殉葬。
朋友，还是顺流而下吧，延着时间所指引的方向，
也许圣境正在彼方，而非相反的天上。
也许世界的终结是黑暗，而非我们期望的光亮……

第六章　幽会

（金·斯沃·盖亚的心路历程之三）

“第一王子金·斯沃殿下驾到！”



随着典礼官喊出我的名字，大厅内传出一阵惊奇的窃窃私语声。这帮家伙真是大惊小怪。不过，也许还真是我竟然没有迟到的出场有点反常吧，可以看出连站在门口的侍从们都掩饰不住露出诧异的目光。

这是三二六年的最后一晚，王宫里按惯例举办新年舞会。舞会本身就是悖论，一方面，它祈求明年和旧年一样充满活力，另一方面，作为年年不变的惯例活动，它本身已经毫无活力可言。我有时候会想，如果柯里亚斯真的拥戴克拉文成功，从而完全执掌国政，国家会变得更加死气沉沉吧，而新年舞会因为是先代遗留的惯例而被保留下去。于是，悖论会越来越荒谬，直到国家和舞会一起灭亡……

一边走进新年舞会的会场，一边微笑着向目光所及的王公大臣们逐一点头致意。我突然发现，自己一年比一年更能习惯性地做出这种大违本心的姿态了，莫非虚伪的宫廷生活，也终于逐渐把我腐蚀圆滑了吗？说实在的，原本情绪还算不错，但看到这些面孔后，实在一点也高兴不起来。

"斯沃殿下竟然没有迟到，真是少见的状况啊！"

打招呼的是王国军政大臣里森·修内斯侯爵，比起宰相杰伊根·柯里亚斯公爵和其他长辈，他对我的态度一直要亲切一些，但是我对他却总也没法形成什么好印象。从好几年前就有这种感觉了，在那左右逢源、善于交际的笑容背面，总是隐藏着一些东西，一些比他娴熟的剑技和老练的用兵更加令人畏惧的东西。

"哈哈哈哈，"我自己都觉得笑声非常虚假，"毕竟还是没有修内斯大人来得早啊！"

"殿下以后若能一直如此，柯里亚斯大人对您，再也不会有什么微词了，"修内斯说道，"殿下也应该知道，柯里亚斯大人并不象为臣这样会无条件地拥戴您啊。"

"你这家伙会无条件地拥戴我？"我几乎脱口而出对他说，"这话也太假了吧！"不过终于还是忍住了。我并非不知道修内斯与看好克拉文的柯里亚斯公爵一系若即若离，以及他收拢王国军队提督加入自己派系之类的事。而此刻他却又装做无比真诚地向我卖好，不禁让我有点反胃。再过几年，如果真为继承王位一事发生纠纷，此人无疑将会在我和克拉文派的柯里亚斯两者之间做出决择吧。他之所以把我作为一个可能扶持的对象来考虑，并因此经常向我示好，完全因为与柯里亚斯联手扶克拉文继位的话，他就没有太大便宜可占了，相反，如果能拥护我挤垮柯里亚斯一系，那家伙或者就可以大权独揽。

正因为明白这一点，对于修内斯劝我励精图治的话便一点不觉得感激，反而从心底升起一阵反感。在我心中，他图谋权势的想法并没有什么过错，我气恼的是他简直把我看成一个天真幼稚的傻瓜。不过，现在让他看轻我也并非什么坏事。我想象着，如果几年后真的发生继承纠纷，而我宣布放弃继承权时，修内斯将会露出如何惊诧和大失所望的表情，脸上的笑容一下子变得自然多了。

当然，我不一定选择放弃继承权，但绝不能让修内斯之流称心……心里这样想着，同时装做认真地感谢了修内斯的忠告，表示将会尽量努力之后，我赶紧从他身旁溜掉。正想去找哪位夫人或小姐聊聊天－－尽管多数都是些爱慕虚荣的女人，总比那些心机深沉、不苟言笑，要么就是满脸假笑的男士让人舒服多了－－可恼的是，又一名贵族凑了过来。

二十五六岁，斯文有礼，与那些满脸跋扈的贵公子大不相同，好象是叫做贝纳威尔子爵吧。但我对此人也没太多好感，因为印象中，这个人从来都把盛会当成拉关系套近乎的场所。他也确实很有一套，懂得见人说人话，见鬼说鬼话，凭着他的长袖善舞，不论刻板顽固的中年人还是浅薄无知的公子哥儿，竟然都对他印象不错。

照我的脾气，本应和这种人处得来的，但有一点实在令我生厌，那便是他从来只肯接近豪门显贵。"虽然博学风趣而又知书达礼，但却是个势利的人。"希尔维拉曾这样评价过他－－虽然那位善良温柔的美人儿，一向很少说别人的坏话。我正想不出怎样敷衍几句然后脱身，典礼官的声音倒帮了我的忙。

"盖亚王国国王奥古斯特陛下及第二王子克拉文殿下驾到！"随着音乐声响起，父王的身形出现在门口，弟弟克拉文跟随在他的身边。我这才想起，克拉文也已到了准许正式出席典礼的年龄了。

贵族和大臣们跟着我向父王躬身致敬后，父王开始了例行的致辞。内容无非是希望新的一年中，盖亚仍如往昔般繁荣并且安定等等。啊哈，如果去年那种种虚而不实的浮华，以及平静表面下的暗潮涌动，还要继续到下一年的话，我可实在看不出盖亚还有什么前途。

我的注意力并没有放在聆听致辞上面，而是端详着弟弟的样子。他站在那儿态度庄重而自然，小脸上透着一股尊贵但不失温和的气度。虽然比我小着十来岁、虽然是庶出，但绝对更有君主的风范。他来做下任国王的确是比我要适合多了。大概，不，多半会成为比父王更出色的君主吧－－虽然父王也就那种程度而已。

我一直想着自己的心事，直到父王结束致辞，接受我和贵族们的祝贺时也是如此，反正那些套话不用过脑子也可以顺口成章，而我虽然想陪父王说说话，在这种场合也没有什么好机会。很快，这一仪式结束了，我一边出神，一边目送父王在侍从簇拥下带着克拉文向门外走去。父王真是衰老了，我心中感慨着。近两年来，经常会有这种感觉，虽然克拉文很有出息，但在父王的心目中，一直对我寄予厚望，但我……

我努力把不快从心中赶开，举目四望，看到了一个四十多岁、相貌刚毅的男子，那是列文·玛特勋爵，王国近卫骑士团的团长。他是年长一辈贵族中，我唯一尊敬并愿意与之交往的人，但一看到正与他交谈的人，我打消了走过去攀谈的念头。那是新上任的王都行政官德拉斯坦·科德莱尔子爵。在担任我的辅佐官期间，他苛酷的要求几乎达到了令我无法忍受的地步。严格并没有错，但他的不懂变通，却实在让人万分恼火。

"真是无聊啊。"听着舞曲的前奏响了起来，我不禁喃喃自

语。我对跳舞并非特别感兴趣，尤其在这种情绪低落的时候。从侍应的托盘中拿起一杯酒，我漫步向露台走去。

这种时候要是有人在身边聊聊天就好了，可惜我最亲近的布拉德和希尔维拉她们因为身份低微，不能到场，而贵族中唯一的好友潘·达克，又为了准备领主继任仪式而无法离开他那座港口城市。

正在露台上发呆，身后响起一个声音。

“有心事吗，殿下？”

“罗尼妲……”

一位年近三十的贵妇人以非常优美的姿态拿着酒杯出现在露台门口，看到这位已故菲尔斯伯爵夫人柔媚的微笑，我感到自己的心情逐渐开朗起来。

“原本是有一点阴云，但你的出现，就象阳光一样把阴云驱散了。”

“别哄我了，你情绪低落的时候，说出甜言蜜语都不够精彩。”

“耶？真的吗？”

“你最讨厌晒太阳，却用阳光做比喻，一听就知道是随口从诗歌里找的俗套。”

“哟，真的。我真是太拙劣了。”

“好啦好啦，我又没生你的气，相反你心情不好还来哄着我，我已经很知足了，”罗尼妲挽住我的胳膊，“为什么心情不好？因为你最想见到的人没有出现？”

“咦？”

“你和柯里亚斯公爵家那个小姑娘的所谓秘密恋情，其实宫廷内外早就传遍了呀。”

“这个嘛……”我一时不知如何应答。罗尼妲说中了我的心事，经她这么一提醒，我才明白刚刚情绪低落时最希望在身边的那个人，正是柯里亚斯家的千金露西娅。然而，柯里亚斯那个老头为了尽量阻止我们见面，根本没允许她出席今天的舞会。

“抱歉，说了让你心烦的话，”罗尼妲的蓝色眼瞳中闪动着温柔的光，“先别想那些了，未来的事情，就连大魔法师也没法准确预测呀。”

“对不起，罗尼妲。”

“不用向我道歉啊，如果真觉得不应该在我身边时还想着别的女人的话，与其道歉不如陪我去跳一段舞。”

我和罗尼妲一起向大厅走去，富有旋律感的舞曲在耳边越来越清晰。但是，我心中想道，出席舞会的那些贵族当中，有多少人真的在享受节日的欢乐气氛呢？

一曲舞毕，再次挽着罗尼妲走上露台。不知道为什么，想见露西娅的心越来越是强烈：“罗尼妲……”

“嗯？”

“如果我在新年舞会上突然失踪，会不会引起骚动啊？”

“咦？那不已经是司空见惯的事情吗？”

“谢谢你，”我在她粉红色的脸颊上深深一吻，然后一个翻身，从露台上翻了下去。

“殿下，”罗尼妲在露台上轻声叫我，“可是你一失踪，柯里亚斯公爵会立刻赶回府里去的呢。”

“没关系，”我给她一个飞吻，“我跑得比他快。”

照惯例翻过府墙，敲窗户叫出了露西娅——我当然知道柯里亚斯加大了防卫的力度，可是有哪个侍卫胆敢阻拦我？总得等他们禀报了柯里亚斯本人，那老头才会亲自前来拆散我们。这一年多来，我已经数次靠着打时间差和露西娅幽会了。能和心爱的人多呆一分钟，不但本身就是无限的幸福，还能藉此嘲笑老头子腿脚又慢了，真是让人快乐无比。

轻柔的琴声随着晚风而来（难道阿尼·帕沙还没有离开赫尔墨？），加上公爵府花园里遍植长年盛开的花朵，心爱的美人儿就在身边，这番景色实在让人心旷神怡。

“为什么一直不说话？什么事不开心吗？”我问露西娅。从小到大，每当她有心事的时候，都会是这个样子。

“因为父亲的关系，”她轻声回答，“今天晚饭后，父亲在准备舞会着装的那一点点时间里，就又说了你无数坏话。他说你一天到晚只知道东游西逛，从来不关心国事，而且总是去和一些佣兵啊、诗人啊，等等没有身份地位的人结交。他说如果你没有大的改变，是不配继承王位，也不配……不配他把女儿终身托付的。”

我叹了口气。那个老头一生都在陈旧的观念和环境中成长，以他的眼光看来，我非但不学无术，而且在礼仪、交游等方面，比那些整日花天酒地的蠢才贵族子弟好不了多少。因此，对于我和露西娅的交往，他一直抱持着非常顽固的反对态度。

不过仔细想想，老头也有可爱之处。如果露西娅的父亲不是他，而是里森·修内斯侯爵的话，大概早谄笑着把女儿双手奉上了吧。

“那么在你看来呢？”我问露西娅，“你认为我是那么不堪的人吗？”

她微微一笑，就象冬日里盛开的美丽萨伯丝花：“是啊，说你坏话的人很多呢，但是我却相信你……嗯，你并不是一个无能的人呀，只是并不喜欢自己目前的位置罢了。”

我点了点头，之所以对露西娅经常会产生与对其他情人不同的更深爱意，原因之一，便是她不仅善良，而且拥有绝大多数贵族都不具备的明澈的眼光。譬如，象布拉德那种平民出身的宫廷魔法师，虽然在魔法和其它许多学术领域都是权威，但大部分贵族却并不对他存在真正的敬意——他们看重的，只有从没人说得清的所谓高贵血统，以及薄薄一本贵族谱系。露西娅则不同，两三年前她就竟然说过这样的话：“盖亚建国时的那些贵族，也是从平民商人中间产生的呀。因为血缘关系和暂时的社会地位而忽视一个人的本身才能，那不是从根本上否定了自己的祖先吗？”

这番话，从一个只有十六岁的千金小姐嘴里说出来，当时确实吓了我一大跳。也许，就是从那时候开始，我深深地爱上了她，并且不遗余力地追求她的吧。

“可是，”露西娅说，“只有潘和布拉德这寥寥数人认同你，对你并没有什么帮助啊。你不幸生在王者之家，那么即使仅仅为了咱们两人以后的幸福，你也必须得到更多人的支持，成为国王才好。”

这确实是很现实的问题。设想起来，即使我最终继承了盖亚的王位，不使用一点强力的话，老头子也不肯把露西娅嫁给我，更何况万一下一个坐在御椅上的是弟弟克拉文呢？那老头杀了我都完全可能，根本不会允许我们的婚事。

我轻轻揽住露西娅纤细的腰肢：“证明一个人的价值，并不在于他是否能够当上国王啊。如果支持克拉文的人确实比较多的话，我不愿意引起亲兄弟之间的争夺……”

嘴里虽然这样说，但是如果排除一切偶然因素的话，把国王和露西娅放在左边，把亲王或者平民或者死亡放在右边，我会选择那一个呢？傻瓜也会毫不犹豫地作出抉择吧。

“话虽如此……”

“至于怎样说服你父亲，我也考虑过了。他虽然固执了一点，

但并非不讲道理的人啊。你还记得我晋级魔法剑士那时的事吗?"

"记得啊,"露西娅微笑着,"当时,所有人都认为你是不可能通过考核的。但结果,根本没有需要额外加分,你就非常顺利地通过了。"

"因为我本质上还是个非常有能力的人呀,哈哈哈……"我突然意识到这时候胡说八道,未免破坏了这温馨的气氛,于是很快止住了笑声,"我能够做到第一次,就一定能够做到第二次、第三次。那时候,公爵也不得不承认我的能力了吧。"

"希望如此……可是,你要怎样证明自己呢?三十岁以前晋级为战斗法师的,历史上从来就没有过啊。"

对啊,这时候才开始后悔选择了魔法剑士这个职业。古魔法使、龙骑士之类的最终等级,虽然能够达到者凤毛麟角,翻翻史书,数千年间也能找出十来个吧;只有魔法剑士,最终级圣剑法师只有唯一的一个,那就是开创这个职业的帕里斯·兰伯特。



不过,我还是安慰露西娅:"我并不笨啊,只要肯努力的话,未必前人做不到的事情,后人一定做不到吧……"

"是啊,"露西娅忍住笑望着我,"只要肯努力的话……你虽然不是一个无能的人,可实在是一个懒惰的人呀。"

"真的吗?"啊啊,真是一针见血地指出了我的弱点,"也许吧。可是也许,因为以前没有什么事情可以鼓舞我的干劲。现在不同了,为了咱们两人的幸福未来,我一定会努力的!"

露西娅依偎在我身边:"嗯,我相信。"这时候,月光轻柔地洒了下来,周围一切都是那样的美丽和静谧。如果能够永远这样,该有多好啊。

但是,该结束的还是会结束,该出现的还是要出现--"大人,小姐在花园里……"不远处传来侍女的警告声,看来柯里亚斯终于赶回来了。

"又慢了半个小时,我真是赚到了。"我轻轻捧着露西娅素洁的面庞,作临别之吻。大概多亏了罗尼姐长时间隐瞒我离开的消息吧,那个女人有足够的智慧和手段。

很快地翻墙离开,耳边隐约听到露西娅的声音:"我只是一个人在花园里走走啊。"当然,老头是不会相信的,可是他也没有证据,终究我的手脚要比他利落多了。不过现在基本上还是斗力,年青人斗赢一个老人,没有什么可夸耀的。什么时候开始斗智呢,让你看看我究竟是不是一个无能之辈!

第七章　内爆魔法

(斯库里·亚古的心路历程之三)

我和西儿接受了大魔法师库比欧所交代的任务后,丝毫不敢耽搁,很快收拾好行装,离开荷里尼斯,顺着通往诺拉德的大路向圣湖走去。正好是十月份,气候温暖,一路上也没遇见阴雨天气。因为三个月的时间很充裕,所以我们也不着急,一路上游山玩水,走了十来天才远远看到了诺拉德的城门。

诺拉德是离荷里尼斯最近的一座大城市,它是整个鲁安尼亚王国中最大的商品集散地,来自盖亚或艾尔帕西亚的商人们都在此落脚,诺拉德也因此成为王国里最繁华的都市。

我和西儿住在一个不大但是很干净的小旅店里。安顿好了行李,我就躺在浴室中,让温暖的水洗去多日来的疲惫。我有一个习惯,那就是酷爱洗澡,严格的说应该是"泡澡"才对。只要时间充裕,没有四个小时是绝不会离开浴缸的。西儿对这个毛病极其反感,曾经大肆嘲笑过:"就象一只待宰的猪一样,在开水里烫个没完没了!"真不知道该如何对付这个口没遮拦的家伙。

洗完了澡,我带着西儿在街上闲逛,准备找个地方款待一下自己的肚子。诺拉德不愧是整个王国中最为繁华的都市,街面上热闹非常。信步走来,我们在一家名为"妈妈的手艺"的小饭店前停下了脚步。

"不要再走啦,随便找一家算了。"西儿不耐烦地叫道。

"就听你的。"刚刚坐在饭桌前,就有一位态度亲切的小姐过来招呼我们。"您好,客人想吃点什么?"

"有什么拿手菜?"

"什么都有。您随便点吧。"

"那就来一荤一素加个汤,主食就不用了。"

"好的,一荤一素加个汤,您请稍等。"

环顾四周,这里的生意还挺兴旺,客人不少,每张桌子都坐得满满的。我等着食物,满脑子想的都是关于任务和紫森林里的事。突然听到有人问:"对不起,介意一起坐吗?"

我抬头看去,见是一个三十岁左右的男人,保养得很好,脸上挂了一副泰然自若或者说是迟钝的表情吧。服饰虽然不太整齐,质地倒也考究。"不,哪儿的话,请坐吧。"说实话,我倒是喜欢有个人来做伴儿,而且这个人看起来挺随和的。

那男人在我们对面坐下,微微一笑:"你到鲁安尼亚来干什么?年轻人。"西儿尖声叫起来:"什么年轻人,这位是元素魔法师斯库里·亚古先生!""哦,真是失敬了,"那男人还是一副泰然自若的神情,指着西儿,"咦,这是什么东西?"西儿涨红了脸又要叫起来的时候,被我按了回去。

我微一欠身回答道:"我是受公会委派去送信的,您是商人吗?"这时服务小姐又过来问那个男人:"您好,客人想吃点什么?""一条鲜鱼,要两面煎透,加一点儿重口味的帕萨尼汁;一碗浓的玉米汤,千万不要熬过了;再开一瓶三一九年的隆尼酒。"看起来,这是一个挑剔的人,不过并不让人讨厌。我一直认为,在饮食方面讲究的人,在事业上也会认真负责的。

"你刚才说什么?年轻人,"那男人说,"对了,还没有自我介绍,朋友们都叫我安尼。"

"我刚才问,您到诺拉德来是做生意吗?"

"大致上是这样吧,我是和朋友一起到这里来的。"

"最近生意好做吗?"

"凑和吧。不久后要是打起大仗来,那么生意应该就好做一些--不过也许是更不好做了也说不定。"

"打仗?谁和谁打?为什么?"我有些奇怪,毕竟这片大陆上大规模的战争已经有很多年没有发生过了。

我们的饭菜都端上来了，虽然是一家小店，但是手艺确实不错——我对烹饪也略有研究，尝得出来，厨师很娴熟纯正的鲁安尼亚西部技艺。安尼吃着他的鱼，好象兴致突然高了起来，开始了他的长篇大论：

"你没有发觉吗？现在的盖亚王国，贵族与商人间的矛盾越来越尖锐，已经到了难以调和的地步，但是奥古斯特王并没有采取相应的对策来缓解，这就具备了——小姐，帕萨尼汁调得太稠了——这就具备了动乱的条件，"安尼一边吃一边说，"在王族内部，理应继承王位的第一王子金·斯沃因为放荡的性格受到贵族们排挤，第二王子克拉文的能力和人望都远远超过他的兄长，这在盖亚几乎是众所周知的事情……"

"小姐，酒里为什么没有加柠檬片？"安尼转过头来继续说，"刚才说到哪儿了？哦，盖亚——老王的身体又不是很好，一旦驾崩，第二王子的贵族支持者们可能会设法剥夺斯沃王子的继承权，而将二王子克拉文扶上王位，从而进一步强化自己的地位。但是贵族们促成这一事实的结果，将会造成其对立面——商人阶层转而支持金·斯沃的局面。如果商人们支持斯沃的话，那么与支持克拉文的贵族们之间必然会发生一场战争……"听到他提起金·斯沃，我开始对这些事感兴趣了。安尼喝了一口酒继续说："不过，斯沃王子是不是有魄力来争夺王位就不好说了，按他平日的性格，也许把王位拱手让人也说不定。"

我想着斯沃平日的表现，小声说道："不，我想他不会的。"

"你说什么？"安尼饶有兴趣地望着我。

"不，没什么，请您继续说下去。"

"我是说，如果到那时，战争开始后，对商人们来说，就是个发财的好机会了。"安尼吃完了最后一块鱼，喝掉杯中的残酒，用一块手帕擦了擦嘴，站起身来，意犹未尽地望着一片狼藉的杯盘："多谢你听完，很少有人会耐心听完这些话，虽然都是事实，或者即将成为事实吧……那么，年轻人，有机会再见吧。"

"再见，安尼。"我还在思索他刚才的话。斯沃看起来很需要帮助，办完事后一定要去赫尔墨找他一趟。

不一会儿吃完了饭，我叫小姐来结账。"谢谢，客人，一共是二百五十第纳尔。"

"怎么这么多，"西儿不干了，"只不过一荤一素加个汤罢了，决不会超过四十第纳尔。""是啊，客人，"小姐脸上带着明显职业性的笑容，"您的是三十五第纳尔，加上您朋友的二百一十五个第纳尔……"

"那不是我们朋友，我们根本不认识他！"

"算了，西儿，不过二百多个第纳尔，"我掏出一枚金币放到桌上。"别那么小气。"

"你这家伙总是这样，又为个骗子花冤枉钱。你没看见刚才饭一端上来，那骗子的眼睛都在放光！"西儿不依不饶地唠叨。我倒是一点也不在意，反正库比欧给的一百枚金币作为路费绰绰有余。

回到旅店躺在床上，我回想着那个叫安尼的人所说的话："斯沃这家伙，平时看不出来他有心事的样子，可是，如果事实真是那样的话，他在家里可就舒服不到哪儿去。等我这边的事一忙完，就到盖亚去找他，谁叫我们是好朋友呢。不过，不知道大魔法师尼尔斯是不是真的在圣湖边上，圣湖也很大，到底要到哪里去找呢？"

我拿出库比欧给我的魔法书——书上所写的，我看倒是能看懂，但距离熟练使用还差很多，如果有机会一定要请尼尔斯帮忙讲解一下。对了，关于紫森林里的龙人尸体，不知道尼尔斯能有什么精辟的解释，他在大陆上四处游历，应该会了解一些吧……慢慢地，我进入了梦乡。

重新上路，再也没遇到什么更有趣的事了。路过几个村子，都是那种宁静的乡下，村人们过着平平淡淡的生活。在离开荷里尼斯约一个月以后，我来到了圣湖边上。

圣湖，它是由大陆中央圣山上的雪水汇聚而形成的，人们都说这里某处的水具有魔力。传说也许不可信，不过，住在圣湖边上的人都长寿倒是个事实。圣湖很大，围着它转了大约三天，才找到我要找的村子。

"大魔法师尼尔斯阁下吗？我不认识。倒是有个老头每年的这三个月都住在村外树林的小屋里，也许是你要找的人吧？"谢过了热心的村民，我来到村外的树林里。那儿果然有一栋爬满藤蔓的小屋。我轻轻敲了敲门："请问，尼尔斯阁下是住在这里吗？""是谁？"一个苍老但是洪亮的声音回答道。"我是库比欧阁下派来送信的，我是元素魔法师斯库里·亚古。"

"那个老家伙倒还记得我。"门开了，开门的是一位矍铄的老者，脸上带着温和的笑容，高大健壮的身躯，乍一看，我还以为是一位退隐的战士。他诧异地望着我："你是元素魔法师？""是的，一个月前刚刚晋升。""很年轻嘛。""我今年二十二岁。""来，先进来。"我迈进小屋，屋子里面满满的都是书，靠着墙边有一张小床，床边是一张写字台，凌乱地堆满手稿。尼尔斯搬开凳子上的书，随手丢在床上，自己坐在写字台前的椅子上。

"来，别客气，坐吧。对了，孩子，你的老师是谁？"

"我没有老师……"

"真的？那你这么年轻就成为元素魔法师，全是自学吗？"

"不，阁下。我有一个伙伴，是他帮助我的。"我从衣袋里掏出水晶递了过去。

"呀，我没看错的话，这是古魔法使莫洛的精灵水晶！那么说是西儿教你魔法的？"

我吃了一惊，这么多年来，还没有人能一眼认出西儿的来历。不愧是尼尔斯阁下——"您是怎么知道的？"

尼尔斯捧着水晶仔细端详："先告诉我，你是怎么得到这块水晶的？"

"是我父亲在挖陶土的时候……"我详细叙述了父亲告诉我的当时情景。

那是在我大约一岁的时候。某天，老爹在河边挖陶土，一铲下去，铲头碰到了一个坚硬的东西，他老人家以为是石头，可是挖出来一看，竟然是一只漂亮的箱子，里面放着一件披风和里面裹着的这块水晶……

"原来是这样啊，西儿应该是一个不错的老师，"尼尔斯将水晶还给我（看来西儿在那里面还睡得挺香的，竟然没出来接我们的话碴儿），"库比欧那老家伙的信呢？"

我拿出信，用双手恭恭敬敬地递到尼尔斯面前。他用赞赏的目光看了我一眼，分明是在说：很懂礼貌的年轻人嘛。看完了信，尼尔斯的手上爆起了一股火苗，将信烧掉，对我说："好了，孩子，你可以回去了，回去后就对库比欧说，他的判断完全正确，很不错。""就这些吗？阁下。""对，就这些。"

我想起了紫森林里发生的事："阁下，我想请教您一件事。"

"什么事，我的孩子。"

我将去紫森林的经过详详细细告诉了尼尔斯。他听着听着，眉头就皱在了一起，沉思了起来，直到我说完后好一会儿，才慢慢地说道："那是内爆魔法，当时契彭也已经告诉过你了，这种魔法

是将敌人身体内部的魔法力引发出来，从而对本体造成伤害的。你知道，魔法力本身是天然隐含在每个人的肉体中的，但必须通过苦的修行才能引发出来，在这个过程中，还要举行许多仪式，才能达到目的。而内爆魔法粗暴地将魔法力迅速引发，所造成的伤害是很惊人的。据我所知，在所有魔法师中，算上我只有不超过五个人会这种魔法。我、托利斯坦的霍尔贝克、隐士拉尔。还有艾尔帕西亚的科利夫兰。就连库比欧他也不会。那么会是哪一个做的呢……"

"阁下，您知道为什么会有龙王金萨拉的部队在那里出现吗？"

"根据某些书上的记载，紫森林以前并不存在，是由一位古魔法使死后幻化而成。如果这是真的，那奇怪的光就应该是你的水晶和那里的魔力共鸣所引起的－－也许还有别的原因，我没有确切的证据，不敢肯定。关于龙人出现的原因，我也不清楚。"说着，尼尔斯又陷入了沉思。

我不敢打搅他，安静地坐在一旁。只见尼尔斯的双眉越皱越紧。突然，好像恍然大悟的样子。

"算了，不去钻牛角尖了。孩子，你想不想学习内爆魔法？"

"我？"我有种受宠若惊的感觉，"我能学得会吗？"

"哈哈哈，孩子，我可以教你，不过，在你当上大魔法师之前，是无法使用的。就算你当上了大魔法师，也要看你那时修炼的程度而定，也许你一生都不能使用。你还想学吗？"

"想，当然想。太谢谢您了，尼尔斯阁下。"

"好，从明天起，每天中午到我这里来。我教你内爆魔法。记住，不要再叫我什么阁下，直接叫我尼尔斯就行了，如果不习惯的话，就叫我师傅好了。"

"遵命，阁下，不，尼尔斯师傅。"

我回到村里，这个小村子没有旅店，我就在一户农家寄宿，讲好每天支付给他一枚银币。为了学习魔法，我每天中午都会到尼尔斯的小屋，有时上午就去，除了向他学习内爆魔法以外，还把许多年来关于魔法学习中的疑点一一请教，尼尔斯也不厌其烦地为我逐一解答。休息的时候，尼尔斯师傅就和西儿下棋，不过，他们下棋有一个奇怪的惯例，那就是无论哪方赢棋，另一方必然会耍赖，永远决不出结果，可还是乐此不疲。有时候两个人拌嘴，尼尔斯就会拉着我来下，没几盘又嫌我的棋太臭，最后还是和西儿对局。时间飞快地过去了，我在村子里一住就是一个多月。元旦那天，我和师傅到村中和村民一起狂欢，我们两人还联手表演了火焰魔法，一个一个的火球升上天空，碰撞之后四散开来，就象是高手匠人制造的焰火一样。总之，除了西儿喝醉后唱歌的歌声，使村里的孩子们以为是狼群的袭击，造成一点小骚动以外，实在是一个很美妙的元旦之夜。

元旦过后几天，当我再去尼尔斯的小屋时，已是人去屋空。门上贴着一张纸条－－

孩子：

你有很高的魔法天份，当你得到足够的魔法力时，应该可以使用内爆魔法了，希望你能把这种力量用在正确的地方。假以时日，你应该会成为我所见过的最棒的魔法师。努力吧，孩子，我等着为你骄傲。如果有机会，我们还会见面的。每年的秋天我都会在这里，有事的话就来找我。

尼尔斯

又及：告诉西儿那家伙，有机会我还会和它下棋的。

告别了依依不舍的村民们，我和西儿往故乡走去，在路上继续修炼新学成的各种魔法。过了大约一个月，我们回到了荷里尼斯。到家的第二天，我就被库比欧叫到王宫。

"你回来了，斯库里·亚古。"还是那个威严的声音。

"我带来尼尔斯阁下口信，他说'您判断完全正确，很不错。'"

"就这些吗？"

"是的。就这些。"

"很好，你可以退下了。"

"再见，阁下。"

"再见，祝你好运。"

库比欧好像是有什么心事，匆匆将我打发出来。

我迈出接见厅的大门，深深呼吸了一口清新的空气。总算完成了一件工作，心里顿时松快了许多。"斯库里，不如我们去找女王陛下玩儿吧。""算了，我想赶紧去一趟盖亚，我总是不放心斯沃。""看来，你还真的把那个骗饭吃的家伙的话当真了，晚去几天又不会死人。"西儿叨叨咕咕不肯罢休，我也不去管他。通过城外的魔法传送点。直接就来到了盖亚的王都赫尔墨。



我径直走到王宫前面，问守门的卫兵："对不起，你们的王子在吗？"那卫兵上下打量我几眼，不耐烦地问道："你找哪一位王子？""第一王子金·斯沃。""你有什么事吗？""我是他的朋友。""那么，您是……""我是斯库里·亚古。"

"原来是亚古先生，"卫兵的态度马上变得友好起来："王子不在宫里，他去潘·达克男爵的领地了。老男爵前几个月去世了，王子作为王室代表去参加新男爵的继任仪式。临走前吩咐过我们，要是您来了，让您去沙思路亚找他。"

"多谢。"我离开了王宫门前，利用赫尔墨的传送站来到港口城市沙思路亚。时间是盖亚历三二七年二月四日。

（待续）

《生命》是一部非常不错的魔幻小说。

目前，在国内虽然曾经有不少爱好者撰写过类似题材的作品，不过多数来讲都比较缺新意，或是向单一的题材靠拢。《生命》可以说是国内第一部纯粹意义上的魔幻小说，其中浸透了非天工作室创作人员们的汗水！

另外，以《生命》为主题的专题网页也开通了，上面登载了许多有关《生命》的资料和图片，而且还在举行募集村民的活动，如果你有兴趣可以前去一观。

（《生命》网址～http://sikuli.yeah.net）

《生命》大百科全书

拉尔夫大陆势力简介



看过这第三期的《生命》，大概阁下已经对这个世界有些认识了吧？不过也有许多朋友非常遗憾的说，好象有些太抽象了，希望有些图片和资料。嗯……好吧，那么咱们就一起来仔细的看看拉尔夫大陆。自认为对地理和方向有着绝对认知能力的雇佣兵希格蒙德先生骑着他心爱的劣马在整个大陆兜了一圈，然后带着对制图能力绝对的信心画了下面的这张地图（真是非常不精确）。没办法，只好麻烦后期的编辑者们将原先抽象的地图具象化了（于是这张地图又不精确了许多，不知道这位希格蒙特先生未来如果真的得偿所望能够指挥战斗，是否会根据聚集了个人自信的地图将自己的军队安全的带入敌人的陷阱）。好了，还是让我们先来熟悉一下拉尔夫大陆上的概况！

拉尔夫大陆主要势力参考图

比例：不详（没有转职成为制图员的绘图者不会计算）

黑暗地区
海洋
精灵森林
莫古里亚
苏里满
紫森林
拉尔夫大陆
圣山山脉
鲁安尼亚
圣湖
荷里尼斯
亚伦河
暗之森林
托利斯坦
哈维尔
赫尔墨
尼盖沙斯亚路亚河
东方山脉
艾尔帕西亚
龙族沙漠
伦河
海洋

人类势力


盖亚王国（商业国）

简介	执政者	体制	首都
一个被河流包围着的国家，尼伦河与沙斯路亚河交汇处的三角洲使这个地区无论商业还是交通在整个大陆都首屈一指。扼制东方走廊的艾尔帕西亚进入大陆腹地的要道也在盖亚，所以盖亚成为了名副其实的商业国，最近大商人组成的议会势力在国内抬头。	由盖亚王族世袭（现任奥古斯特·盖亚）	君主制国家，贵族参与政治，议会势力扩大中	赫尔墨


鲁安尼亚王国（魔法王国）

简介	执政者	体制	首都
有古老历史的国家，很少参与外界的争端。国内密布着森林，人民过着与世无争的生活，经济生活以农业和狩猎为主。东面是绵延不绝的圣山山脉，北面是广袤的妖精森林，东面是无边无际的龙族沙漠，只有同南面隔河相望的盖亚有着较多的接触。	非世袭女王（现任玛丽艾尔）	由女王和大魔法师组成的元老会协商治理国家	荷里尼斯


艾尔帕西亚城邦（自由城市）

简介	执政者	体制	首都
位于龙族沙漠西部的绿洲，控制大陆通往东方要道的新城市。处在谁都管不了的沙漠地区，因此得以独立成为有政治自主权的城邦。聚集在这里的除各种族的商人还有冒险家和逃犯，是个“不法者的天堂”。在一般拉尔夫人的眼中，“艾尔帕西亚”是佣兵的代名词。	五人议会（精灵、矮人、龙族、兽人及人的代表）	大陆唯一多种族共同执政的共和体制自由领	艾尔帕西亚


托利斯坦国（教皇国）

简介	执政者	体制	首都
教庭直接统辖的国家，位于大陆西部，幅员辽阔国力雄厚。北面是莫古里亚，东面是盖亚，西部有暗之森林。在强敌环绕的国情下，这个狂信徒的国家产生了大陆最强的教皇骑士团。托利斯坦在战争中几乎从未失败过，但他们最大的武器却是教权与政治手腕。	非世袭教皇（现任统治者卡尔卡斯三世）	完全由教权统治的宗教国家，教皇的权力无限	哈维尔

非人类势力


兽人领

简介	执政者
兽人领位于魔族和托利斯坦之间，自古以来就是其他种族与魔族的屏障。	兽人王刚哈克


莫古里亚

简介	执政者
在大约五千年前的”圣山战役”中，被打败的魔兽军残部逃到了圣山北部的荒芜山区，建立了由兽人所组成的国家莫古里亚。	国王褒曼尼尔


精灵族

简介	执政者
位于大陆北方的精灵森林中，曾经与人类很友好，联邦纪元后，因不满自大而不可一世的人类，移居到北方的森林。从那时起，精灵们就不再与外界往来了。	精灵女王希菲露丝


矮人族

简介	执政者
矮人们居住在地下，位置不详。这是一个温和的种族，矮人族出产制作精良的盔甲和武器。	矮人王拉夫鲁多


龙族

简介	执政者
居住在拉尔夫大陆东方的龙族沙漠，龙族是拉尔夫大陆上最强大的种族，在人类社会中流传着”龙族是神的守护者”的传说。	龙王金萨拉


魔族

简介	执政者
一直是神秘的存在。居住在大陆西方黑暗地区的黑暗沼泽中。内部状况不为人所知，传说只有兽人王刚哈克和龙族的元老才知道比较确切的底细。	不明

以上是大陆上主要国家和种族的势力分布情况。其实除了以上的这些势力之外，各势力之内和边界交接之处还有着许多小势力。这些细小的领地在大国的战争和私下的摩擦中不断的涌现和灭亡，也许就在我们谈话的这段时间里就已经有几个小势力默默无闻的消亡，这里就不去详细敷述了。至于拉尔夫大陆现在究竟有没有皇帝这个令人垂涎的位置，我们现在还不知道，实际上恐怕连拉尔夫也不知道。至少上古大陆统一时是有皇帝存在的，不过早就随着统一的消亡而消失了，就算现在真的还有皇帝恐怕也不会有人记得他的存在了（挂着皇帝这个沉重枷锁的家伙还真是可怜呢）。今后在我们的故事基本上都会在这个大陆上发生，所以大家未来可以一边看故事，一边用这张并不是非常详细（也并不是很精确）的地图作参考。

《生命》词典

一、紫月草：是拉尔夫大陆上的稀有药草，主要生长在紫森林内，功效卓著，是治伤良药，价格昂贵。

二、精灵之吻：紫色灌木，生长地仅在在紫森林内，高约100－150cm，果实鲜红色，微酸，有特殊香气，是调味佳品。在其他地方也可种植，但香气会减弱甚至完全消除，失去了它作为香料的价值。

三、格雷：魔法强度单位，是为纪念古魔法使斯科尔·格雷而定，把格雷本人的魔法强度设为一百。大约平常人能达到0—5格雷的魔法强度，魔法学徒最高达到20格雷左右的魔法强度，见习魔法师最高可以达到40格雷左右，元素魔法师的魔法强度最高可以达到70格雷，大魔法师则在90格雷左右，只有古魔法使可以达到100格雷。传说有人达到过120格雷，但是这只是传说，任何一部魔法书中都没有明确记载过。

四、第纳尔：是鲁安尼亚、盖亚王国的流通货币，分为金、银、铜三种硬币类型。一枚金币价值250第纳尔，一枚金币兑换10枚银币，一枚铜币价值是一第纳尔。

五、僭主政权：来源于古希腊的“僭主政治”一词。“僭主政治”，又名“暴君政治”或“王者政治”。“僭主”本身并非贬义词，它指以非法手段从旧式氏族共和体制中获取政权，建立的独裁统治。如古希腊的“僭主政治”，一般对于肃清氏族制度残余，都起过积极的历史作用，但同时，在激荡的政治斗争潮流中，往往不能久存。



RPG批评特集 不断培育中的巨人

RPG现在遇到一种困境。在整个游戏界面临困难之际，尤其RPG显得很突出。

“DQⅦ”、“FFⅨ”、“莎木”“女神传说”“GT赛车2”。在99年底的“年末商战”时大作软件的发卖延期，特别是“DQⅦ”的一再后延对整个市场产生了很大的影响。

另外，在快要出售“PS2”之前、消费者对购买软件产生的消极因素，游戏软件的无计划生产使市场造成了饱和状态，经济衰退引起了个人消费不足，消费者也纷纷减少开支。在去年年底的“年末商战”时大多数销售店销售总额出现了负增长。

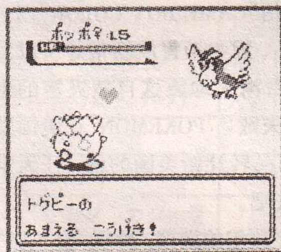
但是，也并非是所有的软件在市场上都卖不出去。“口袋妖怪·金银”是到现在为止超过400万份的热门软件，并且预计将达到800万份的大关。以全国的小学生总额为800万人的相比统计值看，其数字真是令人吃惊。

过去，已有10个软件卖出了300万份，现在已经褪化为只有一个软件能卖到300万份，在游戏软件市场的发展方向看，出现了整个市场规模的缩小，过去卖出100万，50万份的软件，现在减少为50万、30万左右的水平。这样的销售状况，对开发所需要的费用较高的RPG产生了最大的影响。

有的制作人认为“如果要生产真正有意思的RPG，最少需要50～100人的工作人员和两年的时间。在3DCG时时代到达之际，我们要大力开发过去不太重视的现有世界设定、风俗考证等游戏以外的各种领域。”

还有玩家对RPG的要求也比过去有所变化。

据某日本杂志的读者调查，“99年最有意思的RPG”，回答为“没有”的读者占有一半左右。其理由主要有“因为太忙没时间玩RPG”，“今年没买RPG”等，排在第二名的是“FFⅧ”，但其理由也是“勉强可以说……”等等。由于大作RPG的发卖延期造成了读者没有选出理想的软件。这个调查只是在有限的读者之间进行，但是调查结果证明，游戏迷的离开RPG现象在不断的扩大。RPG有什么前途呢？



任何玩家都有想玩的欲望！世纪末RPG的中枢大将——“口袋妖怪”

由过去的“红”“绿”一直没有变化的游戏系统。“金”“银”的出现，使口袋妖怪的世界产生了新的变化，具有通过各种手段创造交流的优越性。

也许与不玩“口袋妖怪”的人交不了朋友。

在游戏界中，存在不玩大作游戏的自豪症候群。在制作人坐在一起的场所里，“我从来没玩儿过‘勇者斗恶龙’”，“我没玩过‘最终幻想’，对不起”等等对游戏标题越大，越不怎么感兴趣的现象。其实，这种想法是很普通的。但是对于“口袋妖怪”这款游戏而言，不去接触的现象使我很受不了。一听“我从来就没玩过口袋妖怪”，我就认为跟他交不了朋友。最近我了解到我周围的朋友没有人没玩过“口袋妖怪”，在我心中作为与人交流的一种工具存在于“口袋妖怪”中。今年我收到的贺卡里有“只得到‘金’的3个徽章”等的附言，对游戏不了解的爸爸妈妈在看完贺卡后就说“你的朋友收集徽章的怎么这会多”。现在，这么受人欢迎的“口袋妖怪”，作为一个制作人怎么能不玩下去呢？

玩一玩“口袋妖怪金·银”后，就感觉到，系列从“一”发展到“二”，游戏技巧相当有进步，对这款游戏的表现我非常满意。“口袋妖怪”经过4年的时间，制造商，游戏迷，媒体的世界看着它发展到方方面面的领域。制造商认为“口袋妖怪”的世界不可能被破坏，当然，游戏迷也同样这样想。如果玩一玩这次的金银，就知道其内容，和世界观没有变化，从过去红和绿的时代直到现在，继承下来很传统的RPG游戏系统。

一般的游戏系列续作具有很大的变化，但是，金、银依然保持原样。我玩过“金、银”之后，就感觉到这对于游戏迷来说是非常重要的。在朋友之间，自己具有最多的“口袋妖怪”是引以为自豪的事，作为在别人面前表现自我的场所，提供给大家“口袋妖怪”很令人自豪。玩“口袋妖怪”这个游戏，收集比别人更多的“ポケモン”是令游戏迷最乐于做的事。“口袋妖怪”这样玩也有三年的生命力，如果再增加交流手段，就可以再有两年的时间继续玩。

一高桥ピョン太 进行时间：金71小时43分/127匹
银20小时22分/18匹



忠实于续编的法则 不幸的游戏。

任天堂什么时候都继续制作“口袋妖怪”。何时也没有分离过“依赖于口袋妖怪”的状态,从而看到任天堂的前途。

“口袋妖怪”实在是不幸的游戏。任天堂在这次的金银广告CM中,让一个女性解释“口袋妖怪”是怎样的RPG游戏,其宣传效果得以使没玩过的人产生了“媚了”现象。

其结果,造成了没玩过的人也有心里想玩一遍的感觉。但是,游戏迷对口袋妖怪的看法也有很多批评,这也许是大作容易发生的悲剧。

“口袋妖怪”在市场上到处都可看见。现在把所有的钱拿来买“口袋妖怪系列”也不是不可能的。当时说的只限于在围绕口袋妖怪的价值以内创造市场销售成绩的现象恐怕现在也几乎看不到了。在“ポケモン・フレニズ”看到“ホーホ”让我非常吃惊,在设定上一条腿的“ホーホ”变成两条腿,现在对商品管理已不如已前严格了。

任天堂对市场战略的制订总是有“依赖于‘口袋妖怪’的心态。

以“口袋妖怪竞技场”、“比卡丘碰撞球”、“口袋妖怪スナプ”“~大乱斗アマッシュブラザース”和有关口袋妖怪的软件形成了N64的基础,相对,不依赖口袋妖怪的“ラニドネットDD”方案一露面已遇到市场的极大压力。

任天堂认为“口袋妖怪是从来没有的创新游戏了”。因此,在GAME BOY ADVANCED投入了“口袋妖怪”。但是,“口袋妖怪”是任天堂已所承认的属于保守性的RPG。

培养主人公是RPG从古即有的重要因素。以“公主的冠冕”、“炼金术士玛丽”为例子,把RPG的一部分要素取出来制造新的游戏总是能看见。

交换口袋妖怪从而展开新的游戏世界是相当不错的设定,口袋妖怪也不是因为光有运气而受到欢迎的游戏。经过丰富的时间来创造口袋妖怪就是任天堂的功绩,也可以说不依赖于口袋妖怪而创造新的软件就是任天堂的前途所在。田尻智先生今后也一直参与“口袋妖怪”的话,会产生对游戏界未来不利的因素。这样的话,如果他具有独特的想法而周围可能不赞成他那样做。周围会认为,如果有时间开发其他项目,请你专心地开发口袋妖怪续编。那么,下面谈一谈“金、银”。很适合地配合口袋妖怪续编的规律。

新的游戏特点有:①设定口袋妖怪的性别,从小可以培养。②口袋妖怪具有时钟表,按照时间的变化,出现不一样的口袋妖怪和事件。③加上了新种类的口袋妖怪④增加了各种颜色的口袋妖怪⑤能够为使用与口袋妖怪连动的比卡丘——。

按时间的变化,有可能发生不可预见的事件,这种事件的发生会使游戏者产生失望。口袋妖怪数量的增加基本上符合在“GT赛车2”中增加车辆,以及“电车GO! 2”中断中增加路线数量的规则。现在正在进行任天堂最不喜欢的“不是质量上的扩大,而在数量上的扩大”。

在今年的年末商战时,包括“GAME BOY COLOR”以内的大部分和口袋妖有关的商品,因为销售成绩很好所以发生商品短缺现象。虽然也有台湾大地震这自然灾害的影响,原因仍然在于生产计划的失败。“POKEMON”在美国发卖以后,如果先把口袋妖怪商品转让给美国的话,任天堂应当会把公司总部搬到美国去吧。

口袋妖怪是可能会延续十数年的游戏,游玩“金・银”超过40小时后会感到某种感动的,而“让四十岁男人也经常玩口袋妖怪!”这句口号,希望永远不会变质。

—赤尾晃— 进行时间: 40小时

勇者斗恶龙 究竟是属于谁的?

“发售日”的实然发表、延期、更加上网上的内容。“DQ7”在99年末1个月前后绕着圈子,“玩家不在的骚动”是什么意思呢?

突然决定的发售日和延期的通告

想想看的话,一开始就有奇妙的感觉。

去年10月18日ENIX的福岛社长突然出席了“DQ7/12月29日发售的新游戏”的发表。一般游戏都是在游戏杂志上,由游戏公司的宣传部和游戏的开发者来发表的,这是一条惯例。但“DQ7”的“发售日决定”的发表却是在东京证券交易所(一个与游戏界完全没有关系的场所),由社长一个人来做的,发表了一个不寻常的游戏。(这好像不关我

的事)

开始的时候“日本最有名的游戏”,“在日本拥有最广泛的玩家群的游戏”,它的发售对年末的本已热闹的市场有加剧的作用,业界中的否定性的语论及批评的各种各种的意见交织在了一起。但是,对于拥有自己的制作公司的ENIX来说,别人没有停止它发售的权力。其它的制作公司和游戏产商对比较晚出现的“恐怖的大王”感到极大混乱,为了有利地发表对自己公司发售的游戏及销售政策,特别着急地召开发“紧急对策会议”。

销售商和批发商也很着急,不知究竟如何对待这种“事态”。

但是对于软件公司的销售部来说,虽然“恐怖的大王”会在99年未到来,但,任何一个公司也会抓住这一游戏的销售旺季,即便向下调整了“发售予测”但仍然筹备着促销活动。

然而发表一个月后,又突然地发表了“延期通知”。理由是:为了进一步地提升游戏质量!,所有的媒体都争相报道了这件事。

别开玩笑!不是一般的游戏,这是“DQ的最新作”呀!

在99年初发表的、占据了日本TV游戏市场最高峰位置的就是“DQ的最新作”!

“10月18日”发表的时候,游戏的状况是怎样的呢?

过了一个月,有什么变化?

作为上市公司有责任把自己公司的财务及经营内容报告给大众。ENIX公司在82年成立后,随着“DQ系列”的发展而不断壮大,到了91年公司终于上市了。在那之后,去年的8月公司的股票摆脱了二级市场,一口气成为了“东京证券一级市场的企业”,被经济杂志赞喻为“日本为数不多的超优良的企业。”

一般的新闻机构可能顶多会说“游戏延期了”。

可TV游戏界就会说,“那怎么成呢”。

更有去年12月的时候,“DQ”的制作人堀井雄二在自己制作的网页中,写上了一些“微妙内容的文章”:

“关于在《周刊少年跳跃》的2000年第一期~第三、第四期合并号上的‘DQ7’内客。我对ENIX的宣传部门的消息公开政策表示强烈 的愤怒,并己产生了不信任感”,“由于紧张,停下了工作,为了回复气力,我需要时间。”堀井先生用他自己的话写道。已经不知道“DQ7的发售”会在什么时候了,只用那样的话就把“DQ7”的消息扎紧了。

在网页上的“那之后的后续报道”中称,发售日是“不久的将来”。但包括上条消息在内的“发售日的决定~延期”的消息(=闹剧),据我所知,ENIX从11月中旬开始,就一直那样保持着沈默。

TV游戏软件就是销售企业的商品,由于把这商品送到市场使企业的收入上升,在资本主义社会,这是普通的常识。

“DQ”是属于ENIX的,所以开发和销售的政策当然是同一公司制定的。

但是,多年之后,在回顾日本TV游戏史的时候,没错,在“金字塔中”的能列举出一个超有力的名字就是“DQ”,且应该越过“DQ是我公司的私有物”的界限。

由拖延所导致的不景气,整个游戏界被这个大阴影笼罩着。

12月的市场最活跃,这是一个机会,从FC那时(DQ系列诞生的时期)便是常识。ENIX的福岛社长也是“CESA”的副会长,身在要职还把市场搞乱,不知该当何罪?

“DQ”是业界的宝物。不,在今天,她的影响已然超出了TV游戏业界,“DQ7”可能是销量500万张以上的国民软件。

本文作于99年12月底,发售日就那样定为“今冬”,ENIX的下一次“吹风”又将是什么时候呢?

一武田丸男



直接挑战大作的RPG仅次于“FF”、“DQ”但很难获奖“プレミアムシート”

由于游戏平衡性粗糙,成为话题的游戏,虽具有超特级的CG也会被那样的评价遮住结束吧。

*现在游戏界*的风景是,其他的公司只能吃“FF”和“DQ”的剩食,游戏迷会把在游戏予定表上出现的这两个游戏名字画上红点。除了仅次于他们的“生化危机”,“GT赛车”之外,新的大作的生存空间很狭小。“LOD”(龙骑士传说,下同)生不逢时,一上来就陷入了与“时空之轮2”和“露水棱镜”的大进战。嘲讽地说吧,只有能够大量付出广告费的SCEI公司的游戏,才肯定会卖出几万份,如果想比这卖得更多,就需要有自己的特点。

“LOD”的世界观是典型的“魔法与龙”的幻想作品。传说中,人类与有翼人的激战发生一万年后,第二故乡即被烧毁了。把从少就是朋友的シェーラ拐走的青年ダート。他是获得了变身能力的龙与人融合的战士〈ドラグーン〉,想把“神圣皇帝”复活的敌国在他面前,为了追到〈黑魔物〉而报杀父母之仇他踏上了旅途。

从事游戏开发的人员，谁都想做做"正统派"的故事。但是，那是只有《FF》《DQ》才能用的一种奢侈品，直接抛弃它的SCEI，必须使出重拳。"龙"的主题差不多已被用滥了，想分到半杯羹也难。所以，本故事的开始，就用了"强烈的重拳"，但怎么也不能把玩家吸引入剧情，多少有些无奈。

就这一点来说《LOD》存在着致命的失败设计。导入部中"主人公赶到被袭击的村子的情节"，太过于普通了。在视觉方面，从田舍的村子到牢狱再到田舍的城，一个又一个朴素得有些沉闷的场景交替着。开始后十多个小时，就一直在这种无魅力的设计中展开，有很多人在这时放弃了游戏。

本游戏最大的特征是"アティショナル"系统，攻击的时候敌人的周围出现照准，它会向中心收缩成四角形，在那时按键，会作出连续攻击，感觉上和格斗游戏的"连击"很相似。

"真实时间"系统的导入，的确在一定程展上解除了那种"作业性的RPG战斗"的无聊感，但我还要指出，这个系统也有问题。

第一，在与游戏者的反应无关的地方，难度相当大。四角形的表示不太正确，自己认为打中了但是有点差距。如果靠着自己的努力掌握了速度会表现出来100%的成功率，但对游戏机的怀疑却是无法削减。

第二，所有的数值都依靠"アディショナル"的成功率，如果出现失败，游戏的进展就到此为止，无法打败敌人。如果打不好COMBO，那么所有的攻击都没有用了。这是打败过去RPG的原则，就是"时间越长，越有力量"的变更，不能把握感觉的话，玩起来不易找到乐趣。

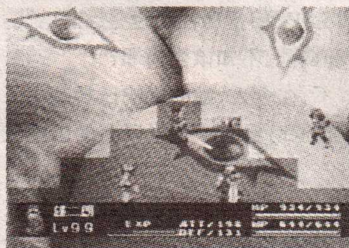
第三，"アディショナル"是勉强用的，作为为了战斗的基本武器而用的，刚开始，甚至打不过下级的敌人。"アディショナル"是一般的攻击方法，不是具有特殊的攻击方法。如果发不出来"アディショナル"的话主人公会很容易战死，那么玩家玩不好游戏的情况也会存在。但是，CPU也服从很严格的规则，制作者对敌人很宽松，敌人对我方的攻击发生得不规律。RPG也以"约束性的世界"为组成的，自己对敌人进行攻击以后，自己的体力会很快得恢复，这对游戏者来说没有太大的意思。

这些缺点的原因不在于战斗系统本身，属于游戏系统本身的问题。如果常在玩游戏时，能拿握游戏平衡的话，会很有意思地能够玩下去。

到"DISK1"完成之后，进入"DISK2"就展开很有意思的游戏世界了。在进入战斗时，好象看动画片一样的感觉似的。"ドラグーン"的明显设计受到"圣斗士星矢"的影响。

高质量的CG是有创新的内容，但是很难欣赏这个故事的真正内涵。FF系列受到的批评比较多，但对LOD的批评却几乎听不到。这是因为玩到最后的人很少的缘故吧。

一多根清史 进行时间：40小时



终于开眼！和PS一起走到现在的RPG 真可谓"成善终之美"呀！

作为PS的精华，大张旗鼓发售的第一代，其实份量是不足的。想把2代做成大作的热情也有些浪费了，但第3代是可以长时间娱乐的杰作。

RPG的原点，也是RPG的乐趣所在

究竟怎么来形容这种感觉呢，昔日，被称为有"霸道的魅力"的游戏常常是一些名作和杰作的原点，把那一点出色地再现的软件，现在很少不是吗。把称为游戏3要素的角色、故事、战斗系统用专业人员才有的手法调整到了绝妙的平衡的话，游戏才会变得如此有趣好玩。

《ARC GHE LAND Ⅲ》的魅力是，比什么都舒适。玩过的时间和角色的强力程度，的确平衡性做得很好，玩家感觉不到压力，只是相应的在探索中感到游戏很有意思。

这种舒服的感觉，贯穿始终，因为是自然的以毫不勉强的方式制作的。

自由度高的故事

故事发生在Ⅱ代的结束后，发生了大灾害。失去了童年记忆的主人公开始了旅行，他的目的是想被人称为"猎人"，随后为了大家的幸福，做着贡献。因为以前他被称为"猎人"的人所救，所以自己也想试着成为那样，仅仅如此，没有无法无天的目的，也没有伪善的精神，是那种单纯而无做作的心情。这种单纯是没有勉强的，由自由度高这一点便可体现。

没有极端明确的目的，所以玩家经常能接受并挑战游戏中的各种事件。不仅是主人公，其他主人(正确地说包括隐藏人物共6人)也是如此。他们全都会遇到主人公，很快便会一起旅行，大家因某种意义为了使自己变强而开始旅行。由于这个理由，把角色的增强作为目的，便和RPG的游戏性相吻合了。没有复杂的设定，环游世界，学习未知的知识，与新的敌人遭遇，自己就那样达成了角色的目地，与此同时玩家的目的也达到了。这就是玩游戏的感情投入的地方，成为了添加要素。

主人公们在世界各地接收工作的同时继续着旅行。所有的工作都要通过叫作"GOLD"的事务所来找，但所有剧

情的四分之三和工作没有直接的关系，但发生不发生是玩家的事。而且，工作和角色的强化没有太多的关系。工作是为了挣钱，也对“猎人”名声的提高有用。因此为了完成游戏，只完成四分之一的工作就可以。作为“猎人”的评价，被设定为与人物的能力值无关，一切都彻底委托于游戏者的手中。

强化系统是为了自己追求“究极”而产生的。

能力的成长是通过与怪物（モンスター）的斗争而进行的。在ARC系列中，不是传统的“随机遇敌”，除了固定事件而生的战斗外，怪物都在被称为“自由战斗区域”的地方。只有在游戏者自愿的时候才会发生战斗。

在这游戏中，人物强化是通过由于经验值的获得而导致的升级和通过道具的装备而增加能力这两个方法进行的。为了升级而必要的经验值是被巧妙的设定的，经过一段的时间后，人物肯定会升到一定级别。可是，战斗是获得经验值的地方，也是收集合成装备所需的材料的地方。因此不断打败敌人，胜利的过程是很重要的。

合成是《Ⅲ》的魅力之一，这是很有意思的，攻击力最高的剑和攻击力较低，但附有特殊效果的剑你会选择哪一把呢？提高魔力的剑和提升速度的剑你会选择哪一把呢？在一个人身上可以装备武器，盔甲及多种类饰品。武器是提升武力的，而装饰品是提升速度的。武器、盔甲、装饰品，会部都对魔法战斗有利，具有很丰富的变化。而且合成存在材料的问题，带着的材料尤其是一些稀有的材料用起来很伤脑筋。武器和防具，做哪种呢？在队列中，先强化谁呢？由于各种条件，每个玩家都会做出自己的队伍。它反映出玩家的嗜好，追求自己的“最强队伍”是非常有意思的。

从事哪种工作，怎样培养人物，关于故事与人物，玩家有比较大的选择余地。如果很投入地玩，会产生很多游戏性……这是喜爱RPG的所有PS用户都想得到的游戏。

—水野隆志 进行时间：148小时



7000000000 创造的并不仅仅是一个神话

巨额的开发费用所带来的潜性市场效应。

“如果不卖到100万的话，世嘉就赔得惨了。”

“不惜代价做了这样一个游戏，究竟是值不值得？”

在去年底，围绕着《莎木》的发卖，业界充满了既饱以赞誉，又满怀担忧的论调。委实，在一款游戏之上付出如此之高的投入，不仅仅是一家具有规模的公司的身份表证了，更像是世嘉为了其世纪末（也可能是永远）最后一台主力硬件所下的背水一战的巨资赌注。不管过去现在的任何主机，在其初期都必须有一款大作来代表自己的形象，从中也能看出这台主机所走的道路。SS是“VR战士”，标准的以街机移植为主轴的专业化游戏；PS是“最终幻想Ⅶ”，届定于专业与非专业玩家间模糊概念；到了DC，又是开发费达到7000000000天文数字的《莎木》，这又代表了什么呢？

一句话：市场的疲软和面临的转型时期。

1999年的游戏业界，有很明显的两个趋势：配额的两极分化和软件市场的整体下滑。

先不用说DC游戏至今没有超过50万销售业绩的了，就算是在7000万用户的PS上，又有什么游戏能像昔日那样轻易达到一百万？还不是几个熟得耳朵都快起茧的名字。经济危机所引起的消费者购买能力的衰退是这种下滑趋势的主导动因之一，同时，畸形的主机换代期所造成的大作一般游戏两极分化，大小公司两极分化也严重挫伤了市场流通的速率。“口袋妖怪”能卖过400万，不光光是名作效应，它更从侧面反映了掌机相对繁荣的背后原因：玩家更倾向于快餐性的游戏方式。

曾经领先于其娱乐方式的电玩也终于受到了网络繁荣的挑战，同样的一款游戏，如果能对应互联网的话，其游戏性等于间接地提升了数倍，反过来说，也降低了玩家的购买行动，因为他玩两款游戏的时间都用在了一款游戏之上，当然可以少花一笔钱了。于是，出现了百万大作销售成绩降为二十万的悲剧；于是，大公司们过分依赖名牌而不肯创新；又于是，游戏公司纷纷裁员的同时又不惜斥资做一款高投入的游戏。游戏广告频繁出现的熟闹场面是个反讽，无情地揭露了硬性包装逐步取代了软性渗透。当饭野贤治用尽浑身解数来为“D2”造势但只卖出去10万不到的时候，这个世纪末已宣告了昔日市场规模的终结。

《莎木》的真正卖点其实并不在于漂亮的画面和高额投入，而是其深厚的内涵。“一章”作为这部巨制的序篇，不仅提供给玩家一种全新的游戏方式，也更为游戏制作者们找到了一个优秀的游戏引擎。70亿的投入是着着实实的赔了，但这套引擎受到了好评，何愁将来的回收呢？因为市场的残酷，逼得越来越多的公司沾染了功利化习气，《莎木》也就越发显得难能可贵。铃木裕超强的指挥能力也不仅体现在驾驭如比大规模的作品上，游戏性第一原则下的功利考虑也是其能力的反映，更重要的是，虽然《莎木》的销售成绩并不是太突出，但在

一定程度上延缓了整个业界制作观念的腐化!

无论我们多么不愿意相信也好，DC是无可挽回地逐渐往欧美市场和网络终端靠拢，接下来的三台主机，一台比一台高级，也是一台比一台威胁着中小厂商的生存。除了大公司外，那些可怜的小厂如何付得起如比庞大的制作费用呢?即便是大公司，名牌用滥了却又不得不继续饮鸣止渴下去，绕开"山脊赛车5"和"街霸EX3"华丽表象，其内容的苍白无力是多么令人寒心。SNK与CAPCOM的携手形成合作化道路的开端，每一台新主机来来去去争夺着这几个公司和几款游戏的名字又更让人哭笑不得。"生化危机"是不用多说了，"FF"系列的站点域名也已被SQUARE注册到了"FF15"，延续旧作是生命力的体现，同时也是环境萎缩的表明。如果死守陈旧理念(即便它在以前是新潮的)不放，那么游戏综合化与边缘化的道路也变得更加曲折。

《莎木》为什么没有卖过五十万，难道是因为游戏性不高?并非如此，而是她所提出的新观念一时之间还不能让传统玩家接受。同样，《SEAMAN》、《电脑战机》、《VR前锋2》全都是叫好不叫座，没有一个卖过五十万，更具有喜剧意义的是，除了NAMCO和CARCOM以外，DC上的一线作品全都为本公司所出!但同时，DC的销售在PS2临面前，几乎陷于停滞的状态。

我个人有个很"邪恶"的想法，倒是希望作为硬件厂商的SEGA失望地退出硬件市场，由此没有了丢面子的后顾之忧转而主攻街机与软件，这样其收益和作出的贡献一定比现在更大。索尼克在NGP上的出现是一个预兆，世嘉所表示的"最近数年也不考虑下一代主机的开发"更坚定了我的想法。"VR4"甚至"VR5"，"莎木续集"，我很盼望能在PS2或PS3上玩到，这样也是所有玩家的福音。至于X—BOX，虽然机能和微软的实力让人无法不敬畏，但至少在其改变美式主机和"复合型游戏电脑"的特征之前，我全然无视。

《莎木》最大的贡献就是全面倡导了游戏中再现的生活真实，是RPG游戏的真正原则，也是今后形成网络化后主流游戏的一个本质。玩家与游戏的交流从来不应该是封闭式的，而是要具有放射状的交互形态，不然，电玩永远逃不脱"高级玩具"的定义。不怕得罪无数玩家:在游戏发展到全面综合化和仿真的今天，还要出现《勇者斗恶龙7》这样承袭旧观念的作品，完全是业界和电玩一族莫大的遗憾!

《莎木》，7000000000所创造的神话，告知全体玩家和业界公司的是其中高度认识的理念，她可以帮助游戏制作者走出功利和"名牌依赖"的樊笼，更是在证明世嘉实力的同时，牵引着AM2研和SEGA本身慢慢走出主机竞争的桎梏，并且在电玩网络化到来之前，为游戏的返还自然作了一次最高度的综合。

—SOULEDGE 进行时间: 约45小时

以部分年末销售游戏情况来看其趋势

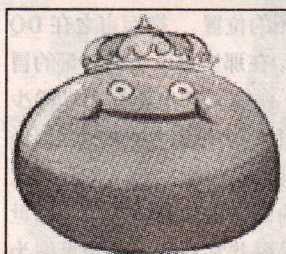
年末主要大作贩卖本数 单位: 万份(至今年1月15日)

游戏名称	类型	出荷数
口袋妖怪金·银	RPG	530
GT赛车2	RCG	160
大金刚64	ACG	83
时空之轮	RPG	65
女神传说	RPG	50
莎木 一章 横须贺	FREE	45
妖精战士Ⅲ	RPG	35
龙骑士传说	RPG	34
寄生前夜2	AVG	31
D之食卓2	A·RPG	9

日刊《GAME批评》读者评选: 1999年末最佳RPG游戏

排名	游戏标题	投票数
NO.1	没有	75
NO.2	最终幻想Ⅷ	22
NO.3	越过我的尸体	16
NO.4	多鲁尼哥大冒险2	10
NO.5	口袋妖怪金·银	6
NO.5	WILD ARMS2	6
-	其他	34

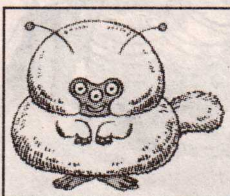




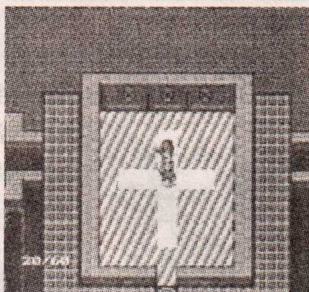
游戏资历很深的玩家都知道，每到年末，各大游戏厂商都会利用圣诞和新年的时机大打商战，推出大量的游戏，今年自然也不例外，然而不同寻常的是，随着2000年越来越近，日本各大游戏杂志却都把宣传集中到一款游戏上，它就是《DRAGON QUEST VII（勇者斗恶龙7）》。

大多数的国内玩家可能对于这个在日本大红大紫，知名度远远超过最终幻想的RPG不太熟悉，其实自从人类发明了游戏机，每一种新类型的游戏都会有一个标牌式的典型，第一人称视角游戏有《DOOM》（毁灭战士），格斗方面有《Street Fight II（街霸2）》，动作游戏有《Mario Brother（玛利奥兄弟）》，而在电视游乐器RPG史上则有《DRAGON QUEST（勇者斗恶龙）》（以下简称DQ）。





这个1986年发售的具有革命性意义的作品只有64k，却建立了后来日式RPG游戏的规则，许多DQ中的设定我们都可以在现在的游戏中找到，例如：角色能力分为攻击力，防御力和魔法力的设定；随着级别的不断提升，魔法也随之增加的魔力系统；回合制的战斗系统；游戏中体现的皇家与骑士精神；游戏主线的冒险与次要事件混杂在一起的故事设定以及每到新的地方就可以更新武器的设定等等。游戏影响之广泛远远超出它作为第一款电视RPG游戏的意义，对当时日本文化的影响无人能及。不幸的是这个电视游戏史上第一款RPG也有许多缺点，并且这些缺点伴随着游戏机的发展延续到每一代，例如：无角色个性的主角，永远老套的故事背景和仅仅换了颜色就成为新敌人的怪物，然而如果没有这些缺点，《勇者斗恶龙》也就不是《勇者斗恶龙》了。





从1986年至今，DQ系列共出了6代（不包括SFC复刻版与GB的养成类），算上将于明年初发售的第7代，ENIX平均每两年出一款DQ的续作，而且游戏的发售日经常是一拖再拖，ENIX对DQ系列的重视程度可见一斑，与此成正比的是日本的民众对DQ的关心程度也一再高涨，无怪乎DQ系列每一代总是高居日本的最期待游戏排行榜和包揽了当年的最佳游戏赏，也无怪乎每次DQ发售，总是定在节假日或周末，以避免学生集体逃课去连夜排队购买。



DQ的发展同日本游戏机史的发展是密不可分的。人们对于第一次接触的事物总是充满了美好回忆，DQ作为日本游戏史上第一款RPG，自然给当时尚处襁褓阶段的游戏业带来巨大震撼，玩家对这种颇费时间和精力的游戏的新鲜感远远超过他们早已厌烦的清版过关游戏，尽管其后其他厂商也陆续推出了许多RPG，但大都脱离不了DQ的影子（包括标新立异的FF1）。在FC时代，DQ系列整整影响了一代日本人，不少现在已成为父辈的人至今还能回忆起当年通宵排队买DQ的情景，这也是DQ成为日本国民游戏的主



要原因之一。

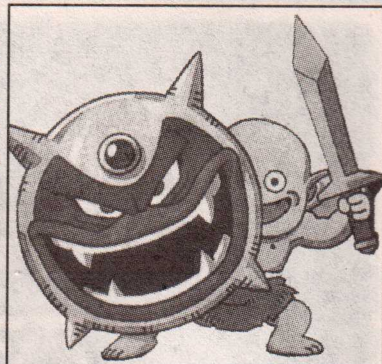
DQ进入中国内地大约是在90年代初，那时正是FC在中国盛行的时候，遗憾的是由于种种原因，DQ从未在国内引起注意，仅仅是当时中国第一本游戏杂志提及了早已在日本引起轰动的DQ5。其实当时国内市场上有少量的DQ4，但由于语言的缘故，这个在大多数人眼中的全文字游戏鲜有人问津，充斥市场是NAMCO的三国以及大量的ACT和SHT。等到90年代中期，游戏业在国内进入了繁荣期，随着游戏机的不断进化，华丽的画面似乎成为一款游戏是否好玩的唯一标准，此时大量的游戏杂志开始通篇累牍的宣传此类型的典型FF系列却无人理会画面始终平淡无奇的DQ系列，加之国内玩家精通日文者少之又少，以至今天大多数的玩家并不了解这款在日本制造了无数奇迹的游戏而更倾向于宣传漫天飞的最终幻想。那么，DQ究竟是什么样的游戏，为了减少大多数第一次接触系列的玩家遇到的困难，下文将详细介绍DQ各个系列以及它的设定。





首先谈谈DQ系列的制作组，他们是由堀井雄二负责游戏的制作、杉山公一负责游戏的配乐和鸟山明负责游戏角色的设定。其中杉山和鸟山明早已是日本著名的作曲家和漫画家，而堀井在当时还是一个默默无闻的程序员，他正是凭借DQ独特的游戏风格一举成名，成为日本首屈一指的游戏制作人，被人称为DQ之父。（注：此人设定游戏甚是变态，如有谁在玩DQ时因被告之在某处有宝物但不知具体位置而不得不逐格探索时，切记是拜此人所递）

毫无疑问，堀井确定了DQ系列的世界观一直是中世纪的欧洲。提及中世纪，大概大家第一个反应就是诸侯分割的王国，建立在高耸山脊上的城堡、国王和他的忠诚骑士，美丽的公主等等，这些都在DQ1中得到了充分的体现。可以肯定的是，即便堀井雄二没有去过欧洲，他也必然详细了解过整个欧洲大陆的文化历史。城堡是欧洲中世纪代表性建筑之一，在DQ系列中成为了出现频率最多的建筑，堀井参照欧洲古堡的样式把DQ中的城堡变成了集市集、王宫、宗教与一体的地方，冒险者可以在每一个城堡中买到武器；拜访教士；偈见国王。由于城堡象征着牢固，在DQ中，它还被赋予了一种使命－收藏重要的道具。几乎在每一个城堡的地牢中都有把握着游戏发展关键的道具。另外，DQ各系列中除了DQ1以外均可以得到世界地图。几乎每一代的地图都是以真实的世界为蓝本制作的。但在DQ系列中有一个颇有意思设定：主角总是出现在世界的东北方，并由东向西开始环游世界，地图上相当于南美洲的地方总是很神秘，而大魔王一般出现在大洋州的位置。换而言之在DQ的世界中人类多居住在东北部，在那里可以买到大量的冒险必需品，恶魔大都出现在人烟稀少的地方，这种地方没有什么城市，但经常可以买到贵重的物品。还有一个比较有意思的设定是宗教。在DQ的世界里宗教显得非常混乱，以中世纪为蓝本的设定使我们常常在DQ的各个城镇见到顶着十字架的教堂，在里边可听神父以上帝的名义为冒险者解毒、解咒、复活以及记录，但往往游戏进行到最后，保佑冒险者的却是和耶和华八秆子打不着的龙神，勇者斗恶龙也就变成了龙神为了维护自己的地位而从人间找到合适的勇者去消灭与自己意见相左的神的故事。而勇者一词最早出现在希腊的神话故事中，宙斯为了消灭反抗他的提坦神族，从人间挑选了一批经过重重考验，具有神的力量的人类补充实力，从而取得了胜利。堀井巧妙的把这些故事放到DQ的世界中，并使之成为了勇者







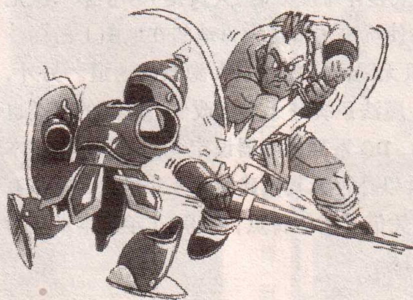




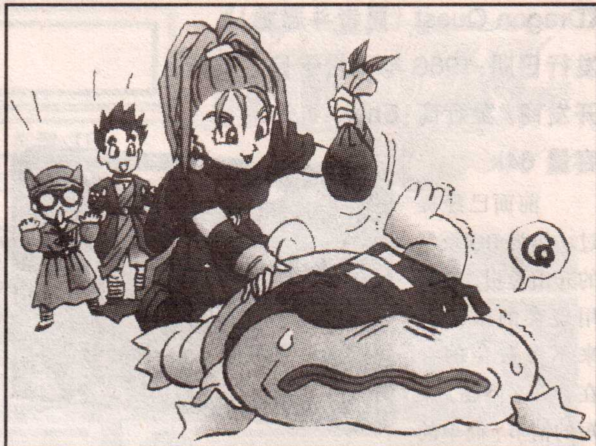
斗恶龙永恒的主题。上文曾提过DQ是一款主线与支线混淆在一起的RPG。游戏的主线是消灭企图征服世界的大魔王，在完成这个目标的途中玩家会遇到数不清的分支情节，经常是为了完成一个任务而陷入其他任务的连环套中。这样大大的提高了游戏的耐玩性，使人欲罢不能。

交通工具的出现赋予了DQ新的变化。船是DQ系列中最早出现的交通工具，它扩大了DQ世界，马车是中世纪最主要的交通工具，在DQ中也同样扮演着重要角色。在经历了DQ1—DQ3的小团体冒险后，随着DQ4中马车等交通工具的出现，勇者冒险的规模以及人数都庞大了起来，剧情也随之变得更加丰富。另外，DQ系列中还出现了一些与超越其世界设定的工具，象DQ3中的不死鸟、DQ4中的热气球等。从游戏的发展来说，交通工具的使用始终与游戏主线密不可分，根据历代DQ的情节发展，可以推出以下DQ攻关的一个公式：

游戏开始大陆（步行，单独一人）—另一块大陆（马车，开始寻找多个仲间）—世界各地（船，到处寻找传说的宝物）—魔王城（飞行工具，决战）。



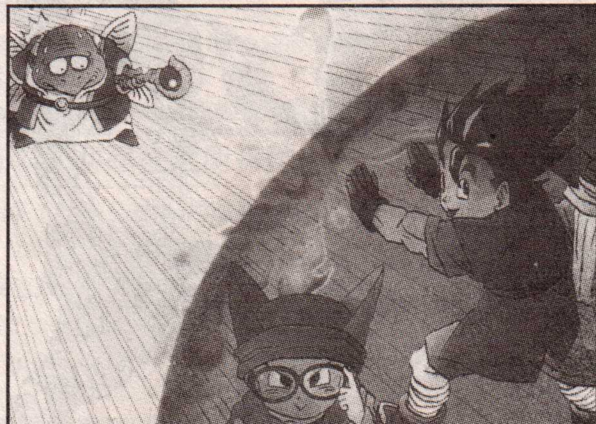
音乐是一部作品成功与否的重要标准之一。FC时代限于机能的缘故，DQ的音乐



采用一种简单的FM音源，但为了配合中世纪的设定，杉山还是把游戏的主题音乐当成古典音乐作，王宫里的音乐更是模拟管风琴来显示城堡的气派。在DQ3取得了巨大成就后，衫山干脆把DQ系列的音乐汇成了一部宏伟壮阔的交响乐公演，并将此作为一种惯例延续，不知吸引多少DQ迷到场观看。

在DQ的世界中，形形色色的怪物是其魅力之一。由崛井勾勒出的角色雏形，经过鸟山明的简练刻画，形成了相当富于变化的怪兽。实际上DQ的游戏中并没有鸟山明制作的插图，也不象其他游戏那样有角色的肖像，唯一可见鸟山明笔触的，只是游戏的封面和宣传海报。但在软件公司看来，文字与数据的广告效应往往比不上一张插图精美的画报。聘请当时由于漫画《七龙珠》而大红大紫的鸟山明作为DQ系列的角色设计者不能不说是ENIX的高招，由此吸引了大量并不了解此类游戏的玩家。同时，这也是DQ屡创热销记录的原因之一。笔者并不是想说ENIX有多么的精明，这里想说明的是DQ系列制作组搭配之完美，而DQ系列从推出至今一直是原班人马制作也证明了这点。天晓得如果Q版的勇者斗恶龙由唯美派的漫画家设计会成什么样子。

以上谈了那么多DQ各系列的设定，下面介绍一下DQ的各个系列：



《Dragon Quest（勇者斗恶龙）》

发行日期：1986 年五月于日本发行

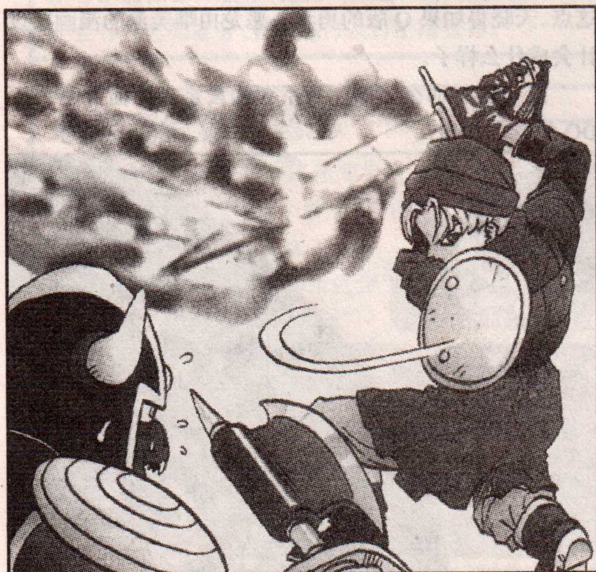
开发商/发行商：Enix

容量 64k



前面已经提过，作为 DQ 系列的开山鼻祖，DQ1 用现在的眼光看来不可避免的存在着许多问题，太短的情节，简单的画面，仅仅换个颜色就成为不同敌人的可笑设定，以及绝对没有个性的主角（只有一个人，却必须精通战斗方法和各种上级魔法，真是够完美的^_^），但在当时看来已经是一款革命式的新游戏。游戏的构成包括了辛苦的城市与城市之间的移动跨过每个具有封闭性的大陆，和每个城镇中的居民对话以得到更多的情报，和从尝试错中学习到搜寻的技巧，这些探索通常都会涉及到探索地下迷宫拿取重要宝物的部分，然后将此宝物拿给需要的人物，接着此人物便会指示你下到下一个城镇，然后在下一个城镇可以得到下一个探险的目的…. 等等，一直找到大魔王。

最后的大魔王叫做龙王，这里则有个很有趣的设定，大魔王提供了一个机会让你选择与他站在同一阵线（就是选择 Yes or No），考验一下人类欲望。不过当然没有人会选择 Yes!!龙王便会转变成它的原形，与你展开一场决斗，然后再幽雅的死去(~)。在游戏中只有少量的迷题，并第一次出现了 DQ 系列的经典设定，一是在最后的大魔王迷宫有一个无限层的楼梯，二是在城镇中有许多看不见的门，而且在迷宫里需要用火把来找路的设定比较让人讨厌。但由于游戏容量小，整体难度不高，很适合第一次接触 RPG 的玩家。



《Dragon Quest II －恶灵的众神（勇者斗恶龙二代）》

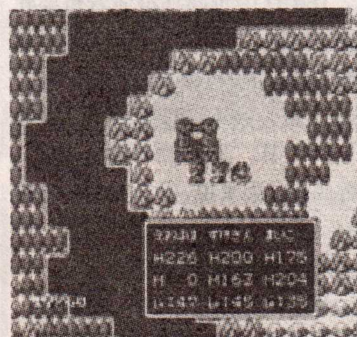
发售日：1987 于日本

开发商/发行商：Enix

容量 128k



当一个游戏几乎成为日本第一受欢迎的 RPG 之后，猜猜看接下来的会是什么？嗯…. 这真是一个无庸置疑的问题，当然随之而来的就是“勇者斗恶龙二代”罗，它提供了前一代中所有的成分，修改了以前的缺点并且加入了其它有趣的因素。“队伍制”的系统允许三位冒险者，上代罗特的后代。idenhall 王子、Cannock 王子、Moonbrooke 公主，结合力量一起对抗新的敌人。Midenhall 王子是一个强壮的战士型角色，而 Moonbrook 公主则是一个身体虚弱的魔法使，而 Cannock 王子则是一个灵巧的魔法战士，表示会剑术也会魔法。



游戏的世界从一块大陆扩展到了全世界，出现了地图、远洋船等经典道具。游戏的整体设定可说是真正意义上的 RPG 样本，且使得某些 NPC 成为了难忘的角色，所有的一切让本款作品做了一次大跃进。但游戏整体难度颇高，大概是 ENIX 第一次把世界作的很大吧，使玩家常常盲无目地的在地图上游荡。游戏中出现了大量无限方向的迷宫和隐藏的通道。另外，队伍扩大到 3 人，魔法系统并无太大改变，武器的分类也十分简单（题外话，DQ 系列的武器设定一直很简单，基本上除了剑和魔法杖以外再无其他武器）。不过，虽然 DQ2 有以上许多不足，但凭借其整体特点，获得 87 年日本最佳游戏确实是名至实归。

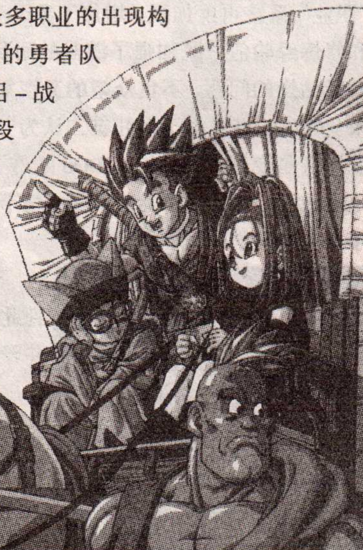
《Dragon Quest III – 传说的终结(勇者斗恶龙三代)》
发售日:1989 于日本 1992 于美国
开发商/发行商:Enix
容量 256k



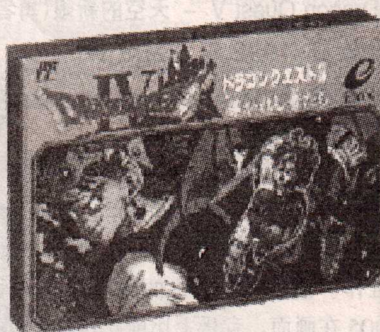
DQ3 在 DQ 系列中评价是最高的，连续几十周占据日本游戏销售排行榜和游戏排行榜，几乎囊括了日本 89 年所有的游戏奖项。DQ 系列以后的许多设定都是以它为标准设定。它是罗特三部曲的最后一部。游戏剧情基本上与前两部无任何关系。数年之前，主角的父亲为了消灭古代的恶神 Baramos，将他永远送回黑暗的角落，和它一起消失在火山口。现在，国王命令你去完成父亲的使命，并且将和平再度带回这个世界。

由于 ENIX 用了 256K 的大容量，使 DQ3 无论在内容上还是在画面上比前两部都有了大的飞跃。时间系统第一次出现在 DQ 系列中，游戏分为 4 个时间段，早晨、上午、下午、夜晚。不同时间的 NPC 活动也不同，在夜晚可以探听到许多白天得不到的秘密消息，而且夜晚的怪物也比白天多。勇者的伙伴由 2 人增加到 3 人，而且勇者不必象 DQ2 一样四处寻找，可以直接到镇中旅店去挑选各种职业的伙伴。例如:强壮的战士、魁武的武斗家、可以做敏锐判断的商人、使用法术攻击的巫师、使用治疗圣咒的僧侣、还有其它许多的职业，而且还有一种隐藏的职业－贤者，这个职业结合魔法师、僧侣和光明战士的能力，十分强大，整个游戏中只能有两个机会转职成贤者。另外，众多职业的出现构成了 DQ 系列的固定的勇者队伍搭配及勇者－僧侣－战士－贤者，而游戏中段出现的达玛神殿则可以让勇者的伙伴转换职业，增加技能，这套系统随后被大多数的 RPG 所引用，魔法系统在 DQ3 中也终于被完善。DQ3 的世界作得极为庞大，游戏世界仿照现实世界作成，并且出现了飞行工具。城市中第一次出现了隐藏在各个角落的宝物。而最令人感到惊讶的是三代中的最后一个世界（Dark World）其实就是一代中的大陆，当你完成了史诗般的旅程后你会被赋予一个名字:“罗特传说中的英雄”。DQ3 整体难度适中，在当时看来是完美无暇的，如果硬要找它的缺点，那只有在剧情方面有些单调，游戏中只有打倒魔王，为父亲报仇一个主题，而找不到象爱情、友情等一些更深刻的东西。





《Dragon Quest IV – 志同道合的人们(勇者斗恶龙四代)》
发售日:1990 于日本 1994 于美国
开发商/发行商:Enix.
容量 256k



1990 年，RPG 以基本成为游戏市场的主力产品，众多厂商推出各种各样的 RPG 游戏，加之更好性能的游戏机出现使 ENIX 有巨大的压力。勇者斗恶龙四代前瞻性的使用了一个新的方法去陈述一个 RPG 的故事:分隔式的多个章节取代了原本一个单一的长篇连续结构的探险，这个游戏提供了四个彼此无关的冒险与故事线让玩家可以分别去冒险以及一个具有高潮的结局，在皇家战士，禁卫队长 Ragnar 的故事中，是去寻找传说中消失的城市。在 Alena 的冒险中，一个性格叛逆的公主开始想将自己成为一个英雄（并且成功了），而在 Taloon 的故事中，则是一个商人，你的游戏目标并不是要击败任何种邪魔，而是开一间属于你自己的商店，收集足够的财宝展现出你企业家的倾向，并向着成为全世界的富商而努力。在修女 Monarbarba，Nara 和 Mara 试着去寻找练金术士父亲离奇的死亡之谜，而最后一个章节，勇者将会聚集每个章节的主角，然后一起去挑战最后魔王，在 DQ4 中你可以看到一些前代所没有的小改变，但其最大的变化仍是放在故事的编排上。勇者的队伍仍以 4 人为战斗组，而随着马车的出现，勇者的伙伴破天荒的增加到 8 人，ENIX 一改 DQ 系列角色无个性的缺点，8 个角色各个个性鲜明，活泼。



由于 DQ3 是罗特传说的终结，DQ4 出现新的传说－

天空传说。游戏的主题变成了在天空之城的龙王与在地底魔宫的魔王之争。玩家需要找齐4个天空系列的装备，才能完成游戏。游戏另一个变化是除了专门为勇者设定了天空系列一套装备外，还在游戏中设定了一个收集小金币的国王，玩家需要在世界各地到处寻找小金币和国王交换比天空系列更强大的装备，使游戏更具娱乐性。前文以提过，由于1990年日本的游戏发展变化，虽然DQ4仍夺得的当年的最佳游戏奖，但反响远不如DQ3热烈。（就笔者来说，可能因为DQ4是我接触的第一部RPG，给我留下深刻印象，愚以为无论从角色个性还是音乐、剧情方面来说，DQ4都是DQ系列最好的。）游戏难度稍高，但没有什么变态的设定。

《Dragon Quest V – 天空的新娘(勇者斗恶龙5代)》

发售日:1992年九月2日

开发商:Enix

容 量:12M



经历了FC时代在日本的结束，ENIX于1992年在当时日本性能最好的游戏机上推出了DQ系列的第五作。借助于新主机的优异性能，DQ5在画面、音乐上比前几作有了明显进步。首先，战斗画面有了适时的背景，魔法也不象FC时那样只有简单的颜色，变得华丽，玩家可以清楚分辨魔法的种类；游戏音乐采用交响乐演奏，恰如其分的烘托了游戏气氛。在剧情方面，DQ5第一次加入了爱情主题，ENIX引进了一套所谓的“世代交替”的系统，与MD“梦幻之星3代”非常的类似，男角色跟随于父亲的身旁一同战斗，与女主角青梅竹马，经历了许多分分和和，而到最后男主角为了完成父亲的遗愿，必须在女主角与其他人之间选择一名女子结婚···游戏内容又增加劝说怪物成为伙伴的设定，可以说是养成游戏最早的雏形，情节沿袭DQ4的传说。总体看，DQ5取得了巨大的成功，保留了DQ系列的一贯优良传统，再次夺得了当年的优秀游戏大赏，但或许ENIX不太会做浪漫方面的文章吧（也许这种“世代交替”的系统是一种诅咒），感觉上DQ系列比起FF系列在感情上不会引起太大的共鸣与喜爱，尽管他想为图案与游戏性作很大的补强，但是结果仍然是令人失望的。另外，DQ系列还有一个遗留已旧的缺点，那就是DQ系列总不能把加级与游戏有效的连接起来，通常情况是玩家为打败一个敌人而不得不将大量的时间放在某个有许多经验值的敌人的山洞里，使游戏的自由度过窄。DQ5相对好一点，游戏不算很难，除了隐藏大魔王需要Lv70左右外，敌人都很好对付。



《Dragon Quest VI – 幻之大地(勇者斗恶龙6)》

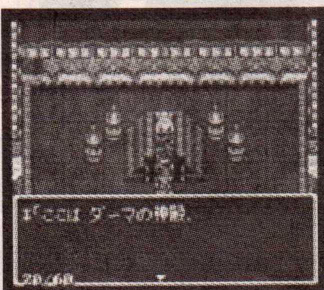
发售日:1996年12月

发行商:ENIX

容 量:32M



1996年已是超任时代的末期，随着游戏机性能的不断增强，整个RPG游戏进入了转形阶段，许多玩家开始批评DQ系列一承不变的做法，时隔4年后推出的勇者斗恶龙6代肩负着众多压力，然而，DQ6还是一如既往继承了DQ系列的特点。同时，鉴于之前ENIX的老对头SQUARE的FF6与时空之轮的成功，ENIX在DQ6中加入了许多新构思，将所有以前的系统作一个整合且改进，DQ6游戏的自由度前所未有的扩大，且重新将DQ3中独特的“职业”系统再度加强，增加了象FF系列一样的职业技能和修炼经验值，既加强了游戏的耐玩性也解决了DQ系列升级枯燥的问题，不负众望的又恢复了以往系列传统的光荣。游戏的难度由于崛井雄二认为“近期游戏难度太低”而变得甚是变态。总体来说，DQ6吃透了SFC的机能，游戏无论从画面、音乐上都无可挑剔，情节起伏跌宕，确实是96年日本最佳游戏。



DQ系列的正统作品到此就告一段落了，以上并没有把ENIX在超任上推出的DQ1+2、DQ3的复刻版算上，而且也没有把在国内极受欢迎的勇者斗恶龙-怪物篇这个作品写

上，因为虽然 DQ－MONSTER 故事取自 DQ6 的一位角色，但从整体来看，它还是属于养成类 RPG，不算在正统 RPG 之类。

总之，《勇者斗恶龙》系列以它独特的感觉与想法敲响了自己的知名度，同时也启发了其后的游戏，它构成了一种游戏的新型态也为后继者点燃了一盏明灯，真是可谓影响巨大，对近代 TV Game RPG 的启发功不可没。希望勇者的传说会一代一代延续下去。

《Dragon Quest VII － 伊甸的战士们(勇者斗恶龙 7)》

发售日:2000 年 5 月末

发行商:ENIX

容 量:CDROM＊2

DQ7 的故事从一个世界的小岛开始，主人公是一个渔夫的孩子，每天都过着和平的日子，这是一个宛如为“伊甸”的世界。

有一天，我们的主人公发现了一个不可思议的石板，上面刻着一个全新的大陆，这时主角才知道世界不仅仅是一个岛这么小。于是，为了解开石板之迷，我们主角开始了他的壮大的冒险……（“这个世界究竟是什么样的呢?”）

编后语：

最初写这篇文章的时候是 12 月份，当时计划赶在 DQ7 发售之前写完，不想 DQ7 的发售日一再拖延期，而这篇文章也随之一拖再拖。本来写此文的目的是希望在 DQ7 的发售前让大多数初次涉足电子游戏的玩家更详细的了解 DQ 系列，不至于在看了大量的广告后买了 DQ7，而玩了不到几个小时就大骂游戏不好玩。不过因为 DQ7 一直延期，导致最近一直没好游戏，我又发现了另一个问题，那就是最近大多数的游戏厂商越来越不认真做游戏了，大抵是他们以为 PS 的销量有几千万，随便做一个游戏就可以挣钱的缘故吧，而象 ENIX、任天堂这样真正认真做游戏的公司是越来越少了，从某种意义上看，一个游戏连续延期未必不是件好事，许多游戏的延期是因为厂商想把游戏的完美无缺。说到这，就不得不提一下 SQUARE 公司，刚出道的时候，他倒也是兢兢业业的做好每一款游戏，而不想随着他的名气越来越大，游戏做的是越来越不认真，看看它 99 年的游戏销量，除了 FF8 以外，他那所谓的著名游戏（前线任务 3、圣剑传说等等）有哪一款销量上 50 万份了，SQUARE 真该好好检讨一下了。

以上为个人意见，不代表杂志社



注:本短篇漫画请按从右往左、从上往下阅读。


糟了！我被毒蛇咬到了！！
好~！
请等一下！
这里是达……僧侣！
让你们久等了！我已变成僧侣！
啊……
这回终于来得及……
现在，就马上进行解毒……
啊~~~~~！！
完了~！！
③


虽然成为僧侣，但没有记住咒文！！
要提升熟练度~~！
啊！
只要买解毒草就可以了吗？
呜……
哈哈……
已经学会咒文……
还是来不及吗？
……是的……
已不需要钱了~~
……故意的吧？
什么
④


把钱还我~！
!
有人抢钱！
好~
请将我变成盗贼
又是你……
正义的盗贼登场！！
请交给我来处理！
哦！……
你看
老婆婆相当有钱耶！
哈！哈！
⑤


还出抢来的钱！
啊……
太好了芭芭拉……！
你这混蛋
非常谢谢你！
你真是一个好盗贼……！
请你收下一点小意思
哇！
盗贼也是不错
嗯
非常适合你
对了盗贼是我的天职！
太好了！……
⑥

电玩同人馆 2000年第四期 馆主默文

◇《电子游戏广场16》内容简介：机动战士高达～基伦的系谱、007～明日帝国、牧场物语特别版、地下指挥部3、疯狂出租车等完全攻略。

◇《世纪梦典》原定四月上市，现正式宣布延期至2000年夏，理由：此书预定收录《××××Ⅸ》小说攻略以及《××××'2000》专辑。

◇自2000年起，凡玩友神州社会员邮购我社书籍，都能得到九折优惠。

◇凡欲报名参加玩友神州社的读者，可来信写上姓名、长期通讯地址（最好为家庭住址）、邮编、电话，并且最好附上一枚贴足邮票的信封，这样我们便会在收信后立即回函，告知会员编号。参加玩友神州社不收取任何费用。

◇现诚向广大读者征集优秀的小说攻略，以当前热门游戏为选材，机种不限，字数不限，要求叙述故事流畅生动，能较好的体现游戏佳作的内涵。一经采用，稿酬从优。

◇继2000年上海读者新年联欢会后，应读者要求，我们将PS2佳作展示会提上待定计划。读者可来信告知是否希望我们举办，以及希望举办的地点，我们根据来信数量最后决定举办与否。

◇自三月号起，我刊已进行全面改版，彩页增加为32页，原别册部分内容合并入彩页，特此告知，以免产生误会。

◉我认为应该将超攻略道场中介绍的游戏分一分类，比如说第1页是关于PS游戏的，第21页～30页是DC游戏，31～38页是GB的，其它的就放在余下的100多页上，这样一来，每种游戏的玩家就能轻松地看攻略。

—肇庆(0326) 李洁莎

这种现象已在本期作出更正。

◎DDR热舞旋风席卷各大城市，不仅在商场、D厅中有跳舞机，配上跳舞毯的PS机更是被许多不接触游戏的少男少女甚至叔叔阿姨们抱回家。可见走向新潮·新理念的游戏慢慢向人们生活中渗透。

◎2000年3月4日，一个重要的日子。中央电视台午间新闻报道了PS2发卖盛况，并向全国播映了"决战"等游戏的华丽画面。为纪念这个日子，我们正在策划一个推广游戏的活动，敬请期待。

◉文字果然是恼人的东西，据说苍颉造字时，因看到人类将日增自寻的烦恼，故有鬼夜哭。如今你们如此作贱文字(错字连篇)，便怕苍老人家都要被你们气活了，便是我也忍不住悲从中来，诸位请静心聆听，必闻哭声。

—天津 金金

面对此函，唯流泪而已。痛而起誓：决不再……

◎四川内江读者投稿至《龙的地下城》，并扬言，若此篇评论不登，其必将《屠X战记》穿版！

◎0807号会员因名字"黄华华"被印成黄花花便责问是谁排的版，要求老编罚其面壁思过几天、不准出门、不准上街、不准上茅房、不准看电视、不准玩GAME、不准……("不好了，有人跳楼了！")

◉为什么要删掉"龙的地下城"这一栏目呢？我觉得这个栏目对于想发表对某一游戏感想的读者非常有用，又可以互通读者之间的心声。以前我总觉得贵刊好像少了一样东西，现在我终于想出来了，就是一个介绍目前世界流行的游戏周边附设的栏目，可以每期介绍若干样东西，让读者放眼世界。关于"玩友神州社"的一些建议：希望能建立"神州社银行"，让会员把自己的MONEY存入其中收取利息；既然是模仿RPG游戏，那当然要有故事，世界观和罪恶的BOSS等等。

—肇庆(0282) 李展宏

①读者评论的相关栏目已于本期复活。②周边产品请见彩页。③银行的设定早在策划中，请等待公布，而关于背景故事设定，已在这两期连载，今后也欢迎会员读者的投稿。

◉贵社既然有了自己的网页，为什么不把玩友神州社也搬到网页上去呢？虽然不知道能否在网上战斗，但是通过贵社的网页看一下神州会社现在与即将举办的活动，和看一下我们会员自身的等级数值及其它数值等总是可以的。

—广州(0148) 黎海涛

再次重申，玩友神州社一定会出现在网上，并且成为会员参与活动的一个窗口。

⊙广东汕头的王冠耀，你已成为了2287号会员。

◎2288号会员金哲在加入神州社同时提议增设一"魔族"职业，在会员死后转生，并愿在入会后便"自杀"成为第一各魔族。

⊙福建福州的林键，你已成为2301号会员

◎四川内江的付晓飞读者对一些游戏进行了深入的思考，得出诸多疑问与想法，特此摘录，以求证大家："生化危机3"中市民们似乎都有把重要物品到处乱藏和乱设害人谜题

的嗜好，活该他们逃不出浣熊镇（多半是被自己设的机关难住了）；"最终幻想8"，巴拉姆学院 好像没有厕所耶，另外这一集居然真的没有死人，莉诺娅受那种罪都挺过来了，克劳德知道的话肯定羡慕得要死；"实况足球4"，去年10月29日中国国奥队主场打平韩国出线无望，第二天去电玩店看见所有机子清一色是中国VS韩国，而且比分差距可能让许丁茂当场下课。另有"走火入魔"事件两例：1 某日有数人商议去打机，又怕被"领导"们发现，正发愁时，一人忽道："存个进度再去，如何？"；2 一日刚从PS店中走出，当时正打FF8，佣兵等级30月薪不菲，于是恍然间觉得自己口袋里大约有十来万的样子，欲去购物（当时好像要去买台电脑），突然一模口袋，只翻出几张角票，遂大惊"钱呢？"再一想才清醒过来，于是回家……

◉贵刊的"小说攻略"实乃英名这举，真正将游戏与文化联系在了一起，但对于"小说攻略"的选材方面，有待于改进。我认为"小说攻略"最好以耳熟能详的经典大作为题材，这些作品大多数现家早已亲自体验，但由于文字障碍（懂日语的朋友毕竟少），又往往不能真正了解故事内涵，常常带着一种遗憾终结游戏，这时如能欣赏"小说攻略"，既重温了大作的魅力所在，又解决了"埋藏内心，已久"的种种谜团。而贵刊几篇"小说攻略"，选择的题材是显然"超前"。

—通辽 陈津哲

对于小说攻略的选题，我们一般是选择当前较受观注的游戏大作，尤其是故事性较强的。我们很乐意为大家提供当前所有的热门游戏的小说攻略，但因为毕竟缺少过多的精力，更不愿意去抄袭，所以未能满足所有读者的要求。我们也欢迎读者的我们投稿，让玩友们看到自己在一部游戏上投注的热情，更是我们最希望看到的。

◉将新作的介绍移到彩页上是一个好主意，但我觉得这个栏目应该与"超攻略"相互的协调一下，让一些不太重要的作品移到黑白页上去，而"莎木"的基本流程放在彩页上是最"合适不过了。

—蚌埠 肖金

游戏场面欣赏栏目的开辟，正是为了满足读者这方面的要求。

◉我还由衷渴望贵刊有一天能将这些有关于"RPG与兵器"方面的资料装订成册，也发行特殊的关于"冷兵器"的合订本。

—邯郸 刘钊

◎某编于三月底得到新宠——PS2，于是终日陪伴，茶饭不思，GF冷眼旁观，不免心中暗怒。不过三日，记录离奇丢失，某编怨SONY初批产品质量不过关。然则究其原因，却是GF制作布人一个，上书三个触目惊心的红字：PS2！且业已插满钢针一丛。

◉玩友神州社的会员手册怎么还没有发行？我们渴望能早日真正地成为MUD世界中有血有肉的一员。在看了"玩友神州社MUD故事之一"后，也有用自己的笔来描绘这个世界的冲动，不知何时才能实现。

—绍兴 金少强

有不少会员都提出过这个问题。会刊的制作势在必行，只是在这之前需要对行动进行规范，然后才慢慢将神州社内容移至会刊，这里可以透露的是，第一期会刊的部分内容已有了雏形，只是具体的发行日期未定，请大家再耐心等待。至于MUD故事，现在就接受有冒险经历的会员投稿，请踊跃参加。

◎整个三月编辑部形式数番变迁，先是PS2三日出荷98万台（实际专卖店出荷数为72万），部分编辑扬眉吐气，唯CARL不以为然。后记忆卡故障问题暴光，CARL放声大笑曰："果然是不负责的SONY，强大的NINTENDO就从来不会这样！"众人敢怒不敢言。然PS2高开高走，半月之内保持天价不肯回落，CARL无意一言"怎么还不降到四千？"被当场抓获，于是其地位一落千丈。未料世事无常，SCEI麻烦不断，三月末更是被推上被告席，久不出声的CARL放下手中PS把暴笑三分钟后仰天祈祷："让暴风雨来得更猛烈些吧！"

回音壁

毫无疑问，《反光》（去年10月）又是一个悲剧。八神庵，一个被绝望的宿命与仇恨所终生束缚的人，生存的唯一目的就是为了打倒那个叫草稚的人。他，已被太多的悲剧所覆盖，似乎永远不能摆脱这种凌迟。多少次，那一道道蓝紫色的苍炎爆起，却又硬生生折服在金色赤炎之中。失败、失败、失败，这已使八神的情感麻木。那充满着痛苦与仇恨的心中，只是渴望着更大的力量，去打败那个人。XM就设计了这样一个结局——一个沉重的结局。八神终于胜利了。当久违的对手终于倒在了他的面前，当他手上沾 着的对手的鲜血渐渐干调，他只是感到了限的空虚与冷寂。因为生存的唯一目的虽然终于达成。而这目的达成的一瞬也就恰恰宣告了自己的存在已没有了任何意义。当自已的一切——仇恨、梦想、奢望、追求、执着……所有的一切，统统随着那个人的倒下而烟消云散，八神才蓦然惊觉，世间最可怕的，是没有了对手与生存意义的孤独。在打倒了对手的同时，自已失去了一切。

完全理解你的桀傲不驯，你的信念。你的心。明明知道你会不屈你会怨恨，你会痛苦。但还是要对你说出我心中的话："仇恨，真的很累"。

读后感是写完了。抬头看看无限广阔的星空，心里也默默地为八神献上了真挚的祈祷。何必在仇恨的包围中独自饮痛呢？其实你会发现，如果没有了草稚，你的存在也是毫无意义的。为什么不打破宿命的锁链，尝试着放下仇恨，用宽容去对待一切？当你真的拥有了爱与仁慈时，你会发现，自已的朋友是如此之多。无论如何，我会始终爱你的。我永远的IORI，请微笑吧。

——西安(0308) 徐迟

赏金事务所

第四期公告

NO. 000201
×

《口袋妖怪·金》的2号秘传机位于タニバシラィ村的BOSS屋门前有一女子,和她谈话便可得到;隐藏版面的任务并非打倒5名BOSS。而是坐船回到前作的大陆中打倒这名BOSS后到シロガネセま的洞窟最深处打败BOSS即可。

—1018号 范钺(3P)

NO. 000304
×

SFC《火炎之纹章》:第二章开始让盗贼デェ一与公主ラケシス对话,ラクシス便可得到盗贼之剑,而在第四章开始让司祭ェ一ディン与她的恋人弓骑士シデェ一ル或弓手ジャムカ对话,ェ一ディン会给他们勇者之弓,若他们没有成为恋人则无法得到,建议一定要让ェディン与弓手相恋,因为ェ一ディン的血系便是ULIR号射手的旁系后代这样生出的后代会很强。

—0309号 张奥(3P)

NO. 000307
×

《梦》2~4代皆可召唤兄贵,要求召唤师装备アレイ·至于完全结局1~2代无妨3~5代都必须满足有一女主角接受主人公告白才可。 —0868 张航(4P)

NO. 000308
×

在贸易部市ザ一ギトス买花后,前往机工都市ユ一ク",发生事件,克劳德会被召唤出,之后在ィグ一ロス城进行战斗,结束后前往贸易都市ザ一ギトス,发生救出克劳德的战斗,战斗结束后,他就会成为伙伴。

—0495 罗嘉(1P)

NO. 000401
10G
2P

土星版《洛克人X4》:用ZERO游戏状态栏下第三个宝物应在哪里取?作用是什么?

NO. 000402
15G
3P

PS版《幻想传说》常暗之町里有一个洞窟,在里面有几扇过不去的门。第一道门需要赤色之灯,我己找到,第二道门需要紫色之灯,请问怎样找到?在格斗大赛上连赢十局后得到的谜之剑有什么大作用?

—山东 滕丹峰

NO. 000403
10EXP
3P

PS《高达G世纪ZERO》中除金手指外,有没有其他方法令我可以生产生G、W、X中的机动战士?

—广州 黎启明

NO. 000404
15EXP
1P

PS版《牧场物语2》中能否钓鱼,捉虫?若能请问钓杆,虫网在哪买?另外道具屋中如何打造工具,所需矿石是什么?能否骑马?另建崩筑物是不是只能建到100%?

—北京 姜龙

NO. 000405
10EXP
2P

PS《幻想传说》在游戏接近尾声要去暗之洞窟找暗之精灵,但我在暗の洞窟中过了四道门,第五道门却无法打开,我应怎么做?别外,在アルヴァニスタロ都(阿尔瓦尼斯塔)和忍者の里都分别有一只宝箱,它们被螃蟹或鸟挡着,应如何取得?

—宜冒 光辉双煞

NO. 000406
15G
1P

我见过很多版本的《彼氏彼女の事情》,但都是在ACT·13·0完后接成ACT·16·0没有14·15话,请问WHY?哪里可买到全26话的版本,多少CD,有何特征?

—兰州 BE TOP

NO. 000407
15G
1P

GB《勇者斗恶龙I》如何找到上代勇者洛特的封印?

—兰州 BE TOP

NO. 000408
10G
2P

GB《牧场物话》从商店买来种子不知如何播种,另外锄头挖地时常挖出一些钱和一种果实状物体,主角一般挖出后直接吃掉了,但每吃第三个果实时锄头就消失了,如何种地?

—衡阳 风子

NO. 000409
10G
1P

PS《心跳回忆2》如何用手柄打电话?

—石家庄(0156)郭涛

NO. 000410
15G
2P

PS《七神传说》8个"红莲宝珠"分别在哪里寻得?

—浙江 周建新



赏金猎人——5P,成为正式挂牌猎手。
疾风猎手——20P。
青铜猎手——40P,失误率10%以下。
白银猎手——70P,失误率10%以下。
黄金猎手——120P,失误率15%以下。
尚有其余高级称号及每一级称号所能获得的赏品,暂不公开。

玩友神州社



至今会员人数: 2319

第一届玩友神州社武林大会正式召开,至今共有24位勇者登上擂台,分组形势如下:

A组

0007 魏鹏 LV5 VS 0589 孙迪 LV4

2233 肖俊辉 LV1 VS 1602 徐亮 LV1

0102 陈雪松 LV4 VS 0607 陈诚 LV9

0095 项超 LV6 VS 0190 刘克然 LV4

0066 陈胜 LV5 VS 0590 杨波 LV4　0550 刘赢征 LV4 VS 0167 滕振强 LV4

0328 于志斌 LV4 VS 0042 谭文超 LV5　0395 段林玉 LV4 VS 0047 赵鸿翔 LV5

B组

0061 刘晟 LV18 (直接出线)

C组

0184 吕中 LV21(直接出线)　0193 余光裕 LV28(直接出线)

D组

0294 王永发 LV34(直接出线)

E组

0524 邓家典 LV47(直接出线)

F组

0001 薛一丹 LV53　0315 王伊浩 LV52　0448 林潇 LV59(小组循环赛)

请A组参赛者迅速寄来五回合行动,F组每人各两次五回行动,不然即作淘汰论,其余各组请等待第二轮分组。

同时,**第二届玩友神州社武林大会亦开始接受报名,请踊跃参加,夺取丰厚奖赏!**

点将台

0212 吴振强 LV04——0211 丁　晨 LV18

0448 林　潇 LV59——0097 王　琳 LV87

0873 邓海勇 LV01——0900 朱　鸿 LV01

0962 郑柅晖 LV01——2000 张　斌 LV20

0984 杨孝欣 LV01——0874 王　鹏 LV03

1012 潘　佳 LV01——2103 何军礁 LV01

1087 蔡　毅 LV01——1053 范存雨 LV01

请在杂志上市十日内将五回合回应寄来。

玩友神州社战斗纪实

0235 徐志强 LV06 V·S 0029 沈　琪 LV06 —— WINNER IS 徐志强

徐志强 LV6◊LV7 HP52 EXP72 MP72 AT7 DF9 32G　沈　琪 LV6 HP45 EXP63 MP63 AT6 DF8 8G

1351 李振威 LV1 V·S 0097 王　琳 LV87 —— WINNER IS 李振威(奇迹必胜)

李振威 战死(LV1◊LV58)　王　琳 LV87 HP2545 EXP2551 MP2551 AT255(太一神剑) DF255+80(龙鳞铠) 财神 2004G

0001 薛一丹 LV53 V·S 0140 杨子江 LV64 —— WINNER IS 杨子江

薛一丹 LV55 HP4 EXP1201 MP1201 AT120+55 DF57 主教 193G　杨子江 LV64◊LV70 HP842 EXP1755 MP1725 AT175 DF72 教皇 613G

0590 杨　波 LV4 V·S 0374 彭召鹏 LV3 —— WINNER IS 彭召鹏

杨　波 LV4 HP25 EXP42 MP42 AT4 DF6 6G　彭召鹏 LV3◊LV4 HP22 EXP46 MP46 AT4 DF6 30G

战报 (DRAGON)

共有五位会员寄来了与 DRAGON 对战的回应,战况分别如下:

0097 王　琳 VS 无　顺利击倒,得到光辉之证一,在LV100以上时,成为开启"古书碎片宝箱"之键。

0725 郭　佳 VS 大青蛇 经过十回合战斗未能击倒,目前HP为47,大青蛇HP为73,继续对战。

0949 陈雨蒙 VS 大青蛇 在战斗中不幸身亡,请于一月后(此处战死特殊处理)继续参加活动。

1429 刘　涛 VS 火　龙 顺利击倒,得到金丝烟罗一,可在战斗中任何时机逃跑,并回复50% HP。

2000 张　斌 VS 电　光 经过十回合战斗未能击倒,目前HP为60,电光HP为205,继续对战。

其余无视我刊通告,未寄来回应者,一率按战亡计,具体编号如下:0358、0720、1697、1844、1342、2117、0115、0230、0320、0060、0312、1000。

神州社策划之六　翁戴拉　战况报告

0096号会员所在队前行6格,0096号孙亮得不死草一(一次HP为零时自动回复50%);0158号会员请告知100G购买装备、五回合行动以及第一次移动格数;0305号卢栋斌通过第一关考验,目前状态为LV10 HP73 EXP110 MP110 AT11+15(鱼鳞刀) DF12+30(金缕衣) 90G,移动一格,遇伊翁圣鸽,得火凤翎一,请告知下一次移动格数;0319号千佳移动6格,遇关底奥丁;0332号孟晴经过又五回合战斗,仍未击倒刻尔帕洛斯(HP193),目前状态为LV25 HP340 EXP365 MP325 AT36 DF27+30(金缕衣) 召唤兽巨怪 精灵使,请继续战斗;1395号会员在与刻尔帕洛斯战斗中不幸身亡,请在三月后继续参加活动。

神州社策划之五——十二魔神

魔神降临

十二魔神 NO.7



LV: ???
HP: ???
MP: ???
行动方式: 飞行
属性: 水
居住地: "水天"－－雪鹰小屋
赐福率: 90%
诅咒率: 10%
降临百分率: ?% (每年2月)

雪鹰

爱(Love)守护神: 生命之大邪神"加百列 GABRIEL", 代表着"梦"和"星期一", 是"伊甸园"的统治者。在其左手持有一朵有魔法的"百合花"。正义(Justice)雪鹰 大天使加百列(GABRIEL)生命之大天使, 从神话时代起就很喜欢人类, 经常在天堂和人间飞来飞去, 传达神的旨意. 她代表着"梦"和"星期一"。是"伊甸园"的统治者, 在其左手持有一朵有魔法的"百合花"。特征: 头戴"鹰嘴帽子"、羽毛颜色"纯黑"、翅膀颜色"一黑一白"。

雪鹰奇迹之一————受胎告知

效果: 得到召唤兽"雪鹰 Jr"一只, 有7种颜色－－红橙黄绿兰紫白－－任君挑选(黑色的雪鹰不卖!)

解说: 加百列奉神之命, 告知贞女玛丽亚圣灵感孕之事。

雪鹰奇迹之二————耶和华的记号

效果: 愿去圣城参拜并平安回来者终生不会战死

解说: 先知以西结提到的, 在耶路撒冷人的额头上画上记号使其免于一死。

雪鹰奇迹之三————罗马建城

效果: 得到并经营自己的庄园

解说: 所罗门王娶埃及法老的女儿后, 加百列将一根芦苇插到海里, 芦苇的周围聚起了一堵泥墙, 就在它上面建起了罗马城。

雪鹰奇迹之四————生者入天堂

效果: 去天堂游历

解说: 接引地上的人去天堂游历

雪鹰奇迹之五————火中救人

效果: 以自己HP加给受伤的会员, 但得到一项魔法

解说: 加百列从希律王手中救下了三个犹太小男孩, 火中现圣。

此次所发生奇迹也需要进一步作出解释, 同时通过这次魔神降临, 我们又引入育成类和经营类SLG要素, 今后欢迎一般会员参与。

三月奇迹发生

曲江应对: 0101, 陈星; 0300, 沈阅; 0790, 周朗; 1289, 李争博……………………请等候通知

投壶之礼: 1311, 唐浩; 1694, 周荣华; 2241, 董兴; 2289, 黄毅晨……………………请等候通知

校阅讲武: 1031, 陈磊; 2032, 王齐超; 2233, 肖俊辉; 2257, 陈斌……………………请等候通知

曲水流觞: 0002, 时丽峰; 0785, 夏宁; 1736, 赵云龙; 1825, 杨学佳……………………请等候通知

三茶六礼: 0072, 李辉(习得AT15, MP20的魔法"魔云咒")与2271, 李俊伟(习得魔法甘露闻音, 消耗MP50, 对像每回合回复HP10%)仲间; 1665, 符冰(习得"魔云咒")与2057, 叶凯(习得"甘露闻音")仲间

E·T无名射线作用发生

请0102陈雪松, 0343王凯, 0524邓家典, 1272朱涛四位会员来信选择进入ABC三个遗迹其中之一, 并注明第一次移动步数。

TOP10>>>神州社会员等级分排行榜

一. NO.0097 王 琳 LV.87HP2550 EXP2550 MP2550 AT255(太一神剑) DF89+80(龙鳞铠) 财神 4009G
二. NO.0140 杨子江 LV.64 HP1535 EXP 1535 MP 1535 AT153 DF66+30 教皇
三. NO.0448 林 潇 LV.59 HP666 EXP 1332 MP 1332 AT1332(太一神剑)DF150(天道袍) 名贾
四. NO.0001 薛一丹 LV.53 HP1125 EXP 1125 MP 1125+55(菊一文字) AT112 DF54 86G
五. NO.0315 王伊浩 LV.52 HP424 EXP1077 MP 1077 AT107 x2(龙渊) DF54+30(金缕衣) 名贾 690G
六. NO. 1454 郭 超 LV.50 HP1000 EXP 1000 MP 1000 AT100 DF52 大术师
七. NO.0524 邓家典 LV.47 HP918 EXP918 MP918 AT91+50(村正) DF49+30(金缕衣) 名贾 1048G
八. NO.0319 千 佳 LV.42 HP756 EXP767 MP722 AT76+20 DF44+30+30(金缕衣) 飞骑 6G
九. NO.0166 邹 简 LV.41 HP730 EXP 730 MP 730 AT73 DF43
十. NO.0011 张雷冬 LV.40 HP580 EXP 727 MP 727 AT72 DF42

LV.UP!

NO.1273 韩松廷 LV1～LV4 HP40 EXP40 MP40 AT4 DF6 12G
NO.1945 赵 斌 LV1～LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.2010 黄 日华 LV1～LV4 HP45 EXP45 MP45 AT4 DF6 12G
NO.2238 张天华 LV1～LV22 HP290 EXP290 MP290 AT29 DF24 224G
NO.0004 王 晨 LV15～LV16 HP201 EXP201 MP201 AT20 DF18+30(金缕衣)召唤兽:巨怪 职业:商贩 66G
NO.0101 陈 星 LV23～LV25 HP361 EXP361 MP361 AT36 DF27 精灵使 211G
NO.0120 伍玉强 LV21～LV22 HP306 EXP306 MP306 AT30+20(鱼鳞刀) DF24+30(金缕衣)盗贼 111G
NO.0184 吕 中 LV19～LV21 HP280 EXP280 MP280 AT28 DF23+8(犀兜) 商贩 364G
NO.0193 余光裕 LV25～LV28 HP425 EXP425 MP425 AT42 DF30 店主 611G
NO.0282 李展宏 LV34～LV37 HP640 EXP640 MP640 AT64 DF39+30(金缕衣) 山首 418G
NO.0294 王永发 LV17～LV34 HP552 EXP552 MP552 AT55+10 DF36+30(金缕衣) 4G
NO.0315 王伊浩 LV51～LV52 HP424 EXP1077 MP1077 AT107 x2(龙渊) DF54+80(龙鳞铠) 名贾 690G
NO.0300 沈 阅 LV10～LV22 HP304 EXP304 MP304 AT30 DF24 184G
NO.0323 张西林 LV8～LV10 HP110 EXP110 MP110 AT11 DF12 40G
NO.0448 林 潇 LV30～LV59 HP666 EXP1332 MP1332 AT133(太一神剑) DF150(天道袍) 名贾
NO.0524 邓家典 LV43～LV47 HP918 EXP918 MP918 AT91+50(村正) DF49+30(金缕衣) 名贾 1048G
NO.0567 王 硕 LV14～LV20 HP309 EXP309 MP309 AT30 DF24 162G
NO.0884 俞旭东 LV1～LV2 HP21 EXP21 MP21 AT2 DF4 4G
NO.0938 陈樱之 LV1～LV3 HP30 EXP30 MP30 AT3 DF5 8G
NO.1018 范 钺 LV1～LV4 HP40 EXP40 MP40 AT4 DF6 12G
NO.1044 陈 安 LV1～LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.1068 张 娜 LV1～LV3 HP30 EXP30 MP30 AT3 DF5 4G



会员名录 第十二期



NO. 1408 浙江余姚 杨敏辉 LV1
NO. 1409 天津河东 苏　咏 LV1
NO. 1410 广西合浦 陈贤伟 LV1
NO. 1411 江苏海安 金　磊 LV1
NO. 1412 北京朝阳 马　赛 LV1
NO. 1413 马鞍山市 杨　刘 LV1
NO. 1414 广西横县 苏小平 LV1
NO. 1415 浙江宁波 王　盛 LV1
NO. 1416 江苏徐州 陈广强 LV1
NO. 1417 江苏南京 冯立新 LV1
NO. 1418 贵州大学 王　进 LV1
NO. 1419 福建福清 翁祖捷 LV1
NO. 1420 浙江湖州 朱中良 LV1
NO. 1421 北京朝阳 王绪宁 LV1
NO. 1422 湖北武汉 黄　斌 LV1
NO. 1423 上海浙中 高志伟 LV1
NO. 1424 上海杨浦 李哲懿 LV1
NO. 1425 上海幸福 谈　清 LV1
NO. 1426 沈阳东大 张　雷 LV1
NO. 1427 哈尔滨市 孙　宁 LV1
NO. 1428 四川宜宾 贺叶宝 LV1
NO. 1429 河南郑州 刘　涛 LV23
NO. 1430 葫芦岛市 周　魏 LV1
NO. 1431 广西柳州 潘宏超 LV1
NO. 1432 辽宁抚顺 李　然 LV1
NO. 1433 广西电影 林智敏 LV1
NO. 1434 浙江杭州 杨　杰 LV1
NO. 1435 陕西西安 胡玉杰 LV1
NO. 1436 广西南州 冯家荣 LV1
NO. 1437 北京朝阳 张小宝 LV1
NO. 1438 广西南宁 李　智 LV1
NO. 1439 北京东城 常维嘉 LV1
NO. 1440 北京丰台 李贵鹏 LV1
NO. 1441 秦皇岛市 齐英杰 LV1
NO. 1442 北京海淀 苗培清 LV1
NO. 1443 江苏苏州 陈勇强 LV1
NO. 1444 浙江台州 余　坚 LV1
NO. 1445 湖北武汉 王　菲 LV1
NO. 1446 上海长海 陶朱阳 LV1
NO. 1447 安徽合肥 沈喜麒 LV1
NO. 1448 安徽安庆 盛　玮 LV1
NO. 1449 天津河东 何　昆 LV1
NO. 1450 四川成都 李旭翔 LV1
NO. 1451 贵州洛阳 王明明 LV1
NO. 1452 广西南宁 江泽欣 LV1
NO. 1453 广东开平 黄宇鹏 LV1
NO. 1454 北京东城 郭　超 LV50
NO. 1455 上海闵行 顾逢春 LV1
NO. 1456 广东信宜 毛俊烽 LV1
NO. 1457 天津河北 张　亮 LV1
NO. 1458 江苏南京 吴晓光 LV1
NO. 1459 上海杨浦 陈　滨 LV1
NO. 1460 江苏泰州 陈　铭 LV1
NO. 1461 安徽蚌埠 高　健 LV1
NO. 1462 北京花家 金　钟 LV1
NO. 1463 山东青岛 周　凯 LV1
NO. 1464 湖北武汉 杨海平 LV1
NO. 1465 辽宁鞍山 毕先威 LV1
NO. 1466 安徽合肥 王　睿 LV1
NO. 1467 上海长宁 马　超 LV1
NO. 1468 浙江杭州 沈　欣 LV1
NO. 1469 辽宁沈阳 马　赫 LV1
NO. 1470 上海复兴 顾玮敏 LV1
NO. 1471 浙江乐清 刘宋柱 LV1
NO. 1472 上海闵行 黄小民 LV1
NO. 1473 上海宝山 董　波 LV1
NO. 1474 广西梧州 金　帆 LV1
NO. 1475 上海闵行 张　桦 LV1
NO. 1476 北京燕山 李绍宁 LV1
NO. 1477 辽宁大连 曾乐乐 LV1
NO. 1478 重庆渝中 张　影 LV1
NO. 1479 浙江宁波 顾　鸿 LV1
NO. 1480 重庆渝中 王　洋 LV1
NO. 1481 山东东莞 莫亦娴 LV1
NO. 1482 天津塘沽 王　辰 LV1
NO. 1483 吉林长春 张　帆 LV1
NO. 1484 上海卢湾 陶祥云 LV1
NO. 1485 四川彭州 李　金 LV1
NO. 1486 江苏太仓 须伟浩 LV1
NO. 1487 北京石景 田　维 LV1
NO. 1488 新疆电力 蔡　宁 LV1
NO. 1489 广东开平 岑竞仪 LV1
NO. 1490 河南洛阳 戴羽锋 LV1
NO. 1491 宁波海曙 李志灵 LV1
NO. 1492 云南昆明 陈　瑞 LV1
NO. 1493 福建福州 廖　翌 LV1
NO. 1494 上海长宁 刘明山争 LV1
NO. 1495 南充石油 廖　钢 LV1
NO. 1496 上海浦东 丁　峰 LV1
NO. 1497 哈尔滨市 狼　迪 LV1
NO. 1498 广东廉江 李鸿鹏 LV1
NO. 1499 上海宝山 许吉力堤 LV1
NO. 1500 北京宣武 赵　宏 LV1
NO. 1501 山东济南 祝风华 LV1
NO. 1502 湖北十堰 刘　畅 LV1
NO. 1503 江苏常州 殷　杰 LV1
NO. 1504 广东汕头 戴镇平 LV1
NO. 1505 陕西铜川 樊世甲 LV1
NO. 1506 广东佛山 霍志浩 LV1
NO. 1507 广东东莞 冯桂钧 LV1
NO. 1508 河北廊坊 杜洁潇 LV1
NO. 1509 广东广州 杨　杰 LV1
NO. 1510 重庆西南 宋冬冬 LV1
NO. 1511 上海宝山 季昌之 LV1
NO. 1512 广西梧州 李剑锋 LV1
NO. 1513 广西云浮 廖大欢 LV1
NO. 1514 湖南长沙 杨　理 LV1
NO. 1515 华中理工 周　俊 LV1
NO. 1516 无锡塘南 郭　奇 LV1
NO. 1517 广东广州 刘向东 LV1
NO. 1518 陕西西安 惠今一 LV1
NO. 1519 浙江宁波 黄耀峰 LV1
NO. 1520 广东揭西 王慰强 LV1
NO. 1521 江西南昌 魏　明 LV1
NO. 1522 湖北武汉 肖　威 LV1
NO. 1523 北京昌平 胡　博 LV1
NO. 1524 上海普陀 黄凯俊 LV1
NO. 1525 上海武东 黄　宓 LV1
NO. 1526 上海杨浦 金晨旭 LV1
NO. 1527 上海浦东 孙　田 LV1
NO. 1528 齐齐哈尔 马昌波 LV1
NO. 1529 广西大学 刘中杰 LV1
NO. 1530 吉林长春 胡西奇 LV1
NO. 1531 天津河东 尹旭生 LV1
NO. 1532 广东普宁 陈松荣 LV1
NO. 1533 广西南宁 王文斌 LV1
NO. 1534 北京昌平 寇　斌 LV1
NO. 1535 陕西西安 徐志伟 LV1
NO. 1536 广西民族 黄海志 LV1
NO. 1537 广东信宜 周　密 LV1
NO. 1538 哈尔滨市 张　明 LV1
NO. 1539 广东郁南 黄文挣 LV1
NO. 1540 江西南昌 牟　岳 LV1
NO. 1541 湖北荆州 沈　俊 LV1
NO. 1542 山东青岛 栾　桥 LV1
NO. 1543 上海寿光 丁　琦 LV1
NO. 1544 上海普陀 余　宙 LV1
NO. 1545 广东中山 吕振华 LV1
NO. 1546 辽宁沈阳 陈　岩 LV1
NO. 1547 上海徐汇 张 yangLV1
NO. 1548 湖北武汉 张　俊 LV1
NO. 1549 浙江杭州 陈　梁 LV1
NO. 1550 安徽铜陵 王洁欣 LV1
NO. 1551 山东济南 艾　振 LV1
NO. 1552 北京德胜 林　迎 LV1
NO. 1553 重庆工美 黄　倩 LV1
NO. 1554 天津静海 庞　杰 LV1
NO. 1555 甘肃兰州 甘　毅 LV1
NO. 1556 广东云浮 吴绍清 LV1
NO. 1557 广西柳州 张晶晶 LV1
NO. 1558 浙江余姚 邱一维 LV1
NO. 1559 安徽芜湖 胡文骏 LV1
NO. 1560 上海宝山 陆一鸣 LV1
NO. 1561 上海杨浦 姚蕴韵 LV1
NO. 1562 哈尔滨市 李浑民 LV1
NO. 1563 浙江余姚 徐　阳 LV1
NO. 1564 河北任丘 白　晶 LV1
NO. 1565 山东青岛 王晓萌 LV1
NO. 1566 上海华东 金　磊 LV1
NO. 1567 陕西西安 李雁飞 LV1
NO. 1568 陕西西安 柳擎阳 LV1
NO. 1569 重庆通信 欧　毅 LV1
NO. 1570 上海南市 柴卫平 LV1
NO. 1571 上海崇明 秦　明 LV1
NO. 1572 张家港市 钱　缘 LV1
NO. 1573 广东汕头 张少庭 LV1
NO. 1574 江苏南京 王　佳 LV1
NO. 1575 安徽合肥 高　翔 LV1
NO. 1576 福建福州 李　奈 LV1
NO. 1577 江苏昆山 冯深宇 LV1
NO. 1578 山东潍坊 宋　晓 LV1
NO. 1579 广西机电 吕　狰 LV1
NO. 1580 满洲里市 李鹏坤 LV1
NO. 1581 天津南开 屈　颇 LV1
NO. 1582 陕西西安 赵伟辉 LV1
NO. 1583 山东青洲 罗　麟 LV1
NO. 1584 广东番禺 黄伟斌 LV1
NO. 1585 山东聊城 高　峰 LV1
NO. 1586 广东开平 余文辉 LV1
NO. 1587 浙江瑞安 林余章 LV1
NO. 1588 马鞍山市 谢汝廷 LV1
NO. 1589 浙江台州 叶　路 LV1
NO. 1590 广东深圳 马莎菲 LV1
NO. 1591 苏州大学 金　雷 LV1
NO. 1592 广东电白 郑卓鑫 LV1
NO. 1593 广东电白 黎艺剑 LV1
NO. 1594 辽宁本溪 李　宁 LV1
NO. 1595 浙江嘉善 高　善 LV1
NO. 1596 江苏扬州 王冕勉 LV1
NO. 1597 哈尔滨市 张玉坤 LV1
NO. 1598 上海南市 杨元明 LV1
NO. 1599 广东三水 蔡志乐 LV1
NO. 1600 东北财经 张俊毅 LV1
NO. 1601 四川自贡 李　俊 LV1
NO. 1602 江苏南通 徐　亮 LV1
NO. 1603 江苏傈阳 曹　健 LV1
NO. 1604 广西南宁 卢　源 LV1
NO. 1605 上海嘉定 吴月明 LV1
NO. 1606 湖北宜昌 万　水 LV1
NO. 1607 陕西西安 任苏锋 LV1
NO. 1608 广西钦州 周永 shen LV1
NO. 1609 四川自贡 胡　俊 LV1
NO. 1610 上海闸北 赵斌韵 LV1
NO. 1611 佳木斯市 郝　翰 LV1
NO. 1612 广东梅州 叶　威 LV1
NO. 1613 福建福州 金　辉 LV1
NO. 1614 黑龙江省 张　锐 LV1
NO. 1615 上海奉贤 沈魏巍 LV1
NO. 1616 江苏苏州 张华伟 LV1
NO. 1617 云南昆明 贺继唐 LV1
NO. 1618 上海浦东 施　健 LV1
NO. 1619 上海浦东 尹　劼 LV1
NO. 1620 广东绕平 郑泽翰 LV1
NO. 1621 天津城建 孙震环 LV1
NO. 1622 广东绕平 郑楷巡 LV1
NO. 1623 北京东城 王　嘉 LV1
NO. 1624 北京海淀 胡　嵩 LV1
NO. 1625 广西合浦 余小方 LV1
NO. 1626 湖北武汉 艾　威 LV1
NO. 1627 满洲里市 王占君 LV1
NO. 1628 江苏南京 鲁　杰 LV1
NO. 1629 江苏宜兴 陈鹏飞 LV1
NO. 1630 江苏苏州 夏　雪 LV1
NO. 1631 北京门头 魏　巍 LV1
NO. 1632 上海嘉定 胡海麟 LV1
NO. 1633 空军工程 林智敏 LV1
NO. 1634 北京海淀 朱鹏伟 LV1
NO. 1635 四川轻工 冉　欢 LV1
NO. 1636 上海徐汇 藤　飞 LV1
NO. 1637 浙江宁波 俞　锡 LV1
NO. 1638 河北霸州 刘　伟 LV1
NO. 1639 广西北海 何志鸿 LV1
NO. 1640 江苏南通 吴　健 LV1
NO. 1641 江苏无锡 钱旭栋 LV1
NO. 1642 广西北海 梁　泉 LV1
NO. 1643 广西北海 邹　瑞 LV1
NO. 1644 广西南宁 郑凯元 LV1
NO. 1645 北京海淀 张　博 LV1
NO. 1646 广东中山 叶家贤 LV1
NO. 1647 山东青岛 金　磊 LV1
NO. 1648 南京下关 胡　君 LV1
NO. 1649 河北唐山 李　斌 LV1
NO. 1650 江西抚州 刘宁军 LV1
NO. 1651 安徽铜陵 林　飞 LV1
NO. 1652 上海浦东 王　伟 LV1
NO. 1653 北京房山 辛　阔 LV1
NO. 1654 天津南开 孟　吉吉 LV1
NO. 1655 浙江杭州 程雪峰 LV1



“到这边来，快点。”

“等一等嘛，你总是这么快。”

“爬上来，越过那块石头。嗯。真是个小笨蛋。”

“你才笨蛋呢。”

“抓住我的手，快点，使劲。对了。”

“干嘛呀，爬到这么高的地方来。”

“嘘。”

“什么嘛？”

“嘘！”

像是叶与叶之间的缝隙，丝丝风一般的无形物体层层叠叠起叹息一样的气体，吹拂起，使她悬浮。一道白线从远方慢慢滚来，逐渐接近，最后翻涌着撞上脸庞，于是，千万点的白珠在周围纷纷扬扬地落下，一点一片迷蒙的亮光。

世界是蓝色的，到处流过波纹。从沼海泥沙深处又飘起了一团闪着光的绒毛，晃漾着上升。绿色的水草像手臂一样拍过，受惊的绒毛球一晃，落在了礁石之上。水波变换着鳞片状的光斑，小小的球体在忽明忽暗之中艰难地抖动着，破裂开，于是肉色的小东西便弯曲着尾巴游了出来。它随波逐流，它努力保持着自己的平衡，只是水中每一阵悸动都使它身不由己，渐渐，它有了嘴，渐渐，它有了眼。它摇摇晃晃地被“风”吹到一片红色暖流之中，随后，无数的同类仿佛就自这般红之中感召而来，与它聚拢。气泡，从它们的嘴中浮出，升起，遮住了它们的身体和整个蓝色的世界。气泡在晃。波纹也在晃，那暖流散开来，是红，是蓝，是绿。

气泡散开后，面前是杂乱的群体，拥有着各种形体的生命，挨挨挤挤地组成了新一轮的世界。长长的鳞须过后是尖尖的刺，上方，星状的生物平平移动，而在最下面的地方，那是五光十色的参茸，翻开花蕊一般的表面。只是，这一切似乎显得都有些慌张，飞蝠一般的巨物斜斜掠过，惊散一大群透明的幼体，却失控一般地撞上一块暗红的石面，两只钳爪抓住了它，一阵挣扎，立刻便有深红的液体扩散开来。

抖动。沙层不安地互相倾轧着，又“扑扑”地破开一个小洞，灼热的气体便立刻冒了出来。如同辐射，一层层地抖起来，越来越快，越起越快，终于无边的地火侵蚀了整个地底，将一切包融在透明的红云之中。海水，扭曲；鱼群，扭曲；石砾藻海，一切都是扭曲。

慢慢，有两个肢体破开火烫的地壳露出，指节、青筋，暴露的力度拔高着深遂洋底的动荡。一串水泡从稚嫩嘴角冒起，深海摇曳着空旷的哭声。朦胧的身躯，践踏着赤色的生命原初。钻出波涛汹涌的平面时，墨蓝的天空狂泻着长长的血痕，山破碎，海破碎，风破碎，连得随着海面起伏的万千鱼肚，也都在腥气中破碎。

于是，他奔跑了起来，海面迸碎为一个枯穴，踏过的地面也在石沙激飞间崩裂开来。随着奔跑，他的身躯在一点点长大，随着奔跑，他的毛发也在慢慢地增长。不知踏过了多少片丛林沼泽，身体围上了叶片的他也坐了下来，似乎是休息，凌乱的长发在电光之中张扬着。

无数的小点在地面渗出，涌往这片龟裂的土地，随后却如风吹沙砾一般瑟瑟发抖着，却是无数个与他一般的生体，只是缩小了无数倍，匍伏在地上，朝着他叩拜着，一片模糊不清的呀呀语音。他似乎全然听不见，只迷惘地环顾着这暗红的天地，偶而不安地挪动一下身子，一阵轻响，几十个小点暗然代为了浆汁。慢慢地，他因为自己赤裸的身体而感到有些寒冷，蜷缩着身体，对于自然的侵袭，无计可施。很偶然地，他撑在地面的掌底闪过一点火星将他灼痛。他缩回手臂，战战兢兢地拿起那两块木石来。他不知这是什么，尝试着将它们磨擦了一下，火星一闪，他害怕地一抖，却又在好奇的驱使下，又迟迟疑疑地作着前所未有的试练。天空中的红线慢慢退去，那无数小点也变得安静了起来。

一闪……

一闪……

一闪——

“噗”地，柔弱的红花在苍生齐声的欢呼中焚烧了起来，摇摇欲坠，又生生不息。他的脸上刻满了明黄的惊奇，然后又被漂染出生动的神色。他欣喜了，他笑了，他举着哪段木头向着天空挥舞了起来，虚幻的弧圈不停扩大着，那些小点也开始闪着黄光，随着这节奏跃动起来。他们在唱他们在跳。他们挥起手中的火把，往天空扔去，亿万条红线如热泉喷出，触摸被映红的天空，然后如流星雨一般再度落下，焰光翻腾，面前己全然被这奇异的物质所侵吞、灼烧、撕裂——

她叫了一声终于醒来，面前真有一团红光，她往后一退，却发现站在那里的是一个矮小的红鼻子老头，笑咪咪地拄着拐杖看着她。他的身后，幻影一般的火光依然闪了片刻方才完全没入暗光中。

她发现自己是落到了地底，没有光的地底，但不知为什么，又能隐隐看到四周森严的铜壁和幽暗的通道。不知是什么声音，远远近近地响着，凌乱却并不嘈杂。

“你是谁？”她问着面前的老头。

“和你刚才所见，我就是在你幻境里出现过的神。”

“神？你？”她惊讶地看着老头拖到地上的银须和又矮又瘦的身躯，连得脸上笑咪咪的神情也显得非常滑稽。“哈哈哈，这，这太可笑了，哈哈哈哈哈哈。”

老头还是那样笑着看着她，放肆的笑声振荡着整个地底，回音却似提高了几倍音量，震得她立即收住了。

“你不相信?好，我让你看看。”老头变得有些气鼓鼓地转过身去，没走两步却又不慎绊倒，在地上怎么也爬不起来。她掩住嘴，眼里却满是笑意。她就这样走过去，忍住笑想把老头搀扶起来，但在地上的老头却颤巍巍地伸出手指，指着通道那边。

仿佛因为那里看不真切，于是有了光。她收起了笑意，慢慢走过去。

一面沉默的巨墙，横亘在了视野之中，冰冷没有声息，只是其上连续的浮雕衍化着无名的神话：深寒的大海涤净一切尘芜，微弱的生物自大海深处而生，繁殖出无限多的种族，拥有着谐调身躯的人也从海底走出，在天海动荡中经过万物的尸体走上了陆地，走出广袤的星球，无数与人同样的生命向他包围叩拜，然后在水与石的偶然碰撞中他发现了一团能带来温暖的物质，然后他们共同欢呼，然后……

她张大了嘴，说不出话来，脑中一片混乱，不明白自己到度是遇上了怎样的奇迹：我，我，明明是梦见和他一块去看海的，怎么，怎么会这样!”

“那是因为，”老头不知何时站了起来，声音清澈地说道，“你，见到了神。”

如被无形的红线牵扯，她转过身来。无论如何她也不能把神这个字和那滑稽的红鼻子，和那卑琐的面容联系起来，神庙中的那些塑像，可都是威严华表的呀。记得小时候，妈妈第一次带她走进原人神庙时，年幼的她因为原人冷硬如铁的面容而害怕得抖了起来。而现在，她也不由自主地颤抖着身体，不可自抑。曾经对神的崇敬而产生的恐惧，又一次地在对神的怀疑中来临。

“那么你是什么神?”她心中仍然颤抖不休，但说话却意外地不再结巴。

“我没有什么名号，所以一般人都称呼我为无。”

“无!”她脑中轰然一声。在这个星球上各国都有自己的主神，但无论信奉一神教还是多神都的国家，对于神系的理解却有一点共同，即都承认有一位原初之神的存在，其他所有的神都是由此衍生，因为无法统一对这原初之神性质的认识，甚至是原否可以用“神”的定义去界定也有不同意见。因此只能通称其为“无”，意为在未完全证实统一前就当他是虚无好了。“不可能!无应该是一种物质，绝对不会，绝对不会是这样子的。”

老头揉了揉大大的红鼻子，没有立即回答，却如孩童一般伸开双腿坐在地上，然后用手指沾着睡沫在地上划来划去。她睁大了眼睛，不明白这是在干什么。

“看到了吗?”

“什么呀?”

“这里。”

“……什么也没有呀。”

“仔细看，用心地去看。”

她聚集精神盯视着老头划过的地面，渐渐，视线变得模糊了起来，也仿佛真有湿润的线漂了起来。白光泛起，从黑暗中脱壳而出的是无数个亮点。

火与箭矢组成了侵吞大地的点阵，叱喝声的热力淹没平静的人间，十万名战士包围着一座孤岛，但只是齐声呼喊着，并不进攻，似乎在等待着什么。焰云聚散无休，一人从西方跑来，在欢呼声中穿过无边的人流，踩过火烫的海面，跨上了战火留连的小岛。残缺的铜柱依然冒着七色的余焰，地上一群动物僵硬地趴在那里，似乎生前守护着它们最后的主人。没有冰凉的血，没有凄惨的伤口，有的只是业己逝去的生命的执着。

“你已经败了。现在我代表万民的意愿，希望你将‘真之书’交给我。”他举火执戟站在那里，忽猎风声吹动千米披风。

败者没有回答，只是静静坐在那里，面对着永无平静的海面，仿若沉思。片刻后，回过头来。海面掐起了几道波浪，闪过最后一丝的红光。天如幕布一般被拉下，一层层地染上墨蓝。星光抚平了一切的动荡，将小岛托出透明的羽纱，连得双眸之中，也洒满了零落的光寒。一只夜鸟跋涉万里越过海洋，最后落在了温暖的掌心中，飞过的天空，流星无痕。小鸟最后理了理羽毛，就在掌心中安详地瞑去。海涛，轻推着小岛，铜柱之上的火焰业己熄灭，只是化作七色的清烟，缭绕着平静的身躯。

“人类通过自己的意志臆造了你，你高高临架在他们之上，却又要受到他们的驱使，来到我这个小岛上。在没有明白‘真之书’的意义之前，你就要代表他们来夺走它吗?”

“那么请问‘真之书’的意义是?”

羽纱飘拂，七色余烟又变成了点点流萤，在岛上游荡着，漆黑的角落时明时暗。

“生命无法长存，时间才可永恒。只有“真之书”才能开启时间之门，控访生命本原。”纤足踩在静寂的土地上，岛外万声催促全在环岛的风中流失，不能惊扰这最后净土的氛围，“什么是时间呢，它就在你没有顾及的被欲念生存蒙蔽的眼前。”

年轻的神看着那双手高高地举起，托住熟睡不醒的小鸟，许久之后才在一片幻光里变作一本石刻的书。天上的群星慢慢变幻为殷红，缓缓滚动着。石书也随着这韵律缓缓地解体，散为十二块石板，全在一团光晕中冉冉升起，向着十二个方向而去，消逝在了遥远的角落。他没有阻止，只是一直注视着那回映着微芒的脸，看着那光滑 表面逐渐布满了皱纹，金色长发褪成了白色，连同自己的脸，也一起变换到了衰老。青色的光泽渗了出来，慢慢地覆盖了脸，覆盖了身躯，覆盖了被风吹动的纱，固定在了不再会变化的物质里，用青灰的石将容颜永远地滞留。只是眼角，拖下了一颗——

细珠无声无息地滑落了下来，在地上溅起毫不起眼的银光。不知道为什么，她心中充满了神秘的感动和忧伤的向往，老头却不知何时飘在了她的身后。

“怎么，相信了吗?”

不再害怕，不再惶惑，她只是心头一片空明地问道：“那为什么，你会在这里?”

“放逐。”

“放逐?”

“在希望我满足他们意愿时，把我召唤，向我崇拜；当我未能完成他们的意愿，就把我来放逐。”

“神也会这样吗?”

“就是神，才会这样。”

她转过身去，双眼无限精意地望着浮在空中的老人：“那么，让我来到这里，是为了什么呢?”她心中洞开着光明的空白、圣洁的光芒无限扩散了出去。

“你，”老人微笑着举起手指向了她，指尖却似溢出一寒气，“记忆下这个传奇，通过后代流传下去，探访能够寻找‘真之书’十二块石板的人，告诉他们时间之门的所在，由此，彻底净化混乱的人间和被扭曲的自然。”

随着语声，那丝寒气迅速地扩散了开来，结成了淡蓝的冰晶，将老人封闭于内。

冰柱之中的老人，留下最后一丝微笑，随即消失在了冰晶深处。

她在冰柱前站了片刻，捡起了老人遗留下的拐杖，走到了石壁前。石壁自动地转开，现出一道长长的通路，空中许多发着亮光和声响的生物跟随着她走过漫长的地底，一直来到耸立的孤峰之上。

不知何时，她的衣裙与发上插满了鲜花杂锦，连得额头，也是一团银光。她在天地之间驻立，手中的拐杖泄出亮到极点的光芒，将整片大地覆盖，山川变换，丘陵河谷。

古老的星球，由那一刻起述说全新世界的故事。

——续篇故事完

请看下期最后的连载：世界观与环境设定

公开价格——

39800 购入?

PLAYSTATION 2

Play station2 在日本卖 39800 日元(约合人民币 3200 元)。听了 PS2 的价格,你觉得是贵还是便宜? 根据日方杂志(99 年 10 月 8 日)的调查,"太高了"占 24.6%,"很高"占 50.6%,"有点高"占 14.8%,"便宜"占 6.8%,"非常便宜"占 2.6%,结果半数以上的日本人也认为很贵。而在中国,我想就不用多说啦! 第一批的主机 + 游戏的价格竟可以达到 8000 元之多!

而在另一方面,把 PS2 零售价定在 39800 日元的索尼公司回答:"我们进行了自己的市场调查,这个价格是很合适的,如果见识了它的性能就不会认为它贵了,这是个很好的价格。"



索尼回答如此强硬,而且 PS2 的性能也很强大, 看来 39800 日元的价格,说贵也贵,说便宜也便宜,是微妙的标价。这次我们分别到日本与我国的街头巷尾进行各种的调查,看看这一笔都能买什么?

首先我们具体看看 39800 日元在日本的消费概念,随后再看看这些钱对我们的概念……

注:本文中有关于经济及货币和价格方面的观点只属于作者本人观点,与本刊及本编辑部无任何关系。

对应各国家的货币

国家	价格	国家	价格
中华人民共和国	¥ 3200 (¥1≈12.5)	意大利	ILit 663333 (ILit1≈6)
美国	$ 368 ($1≈109)	韩国	韩元398000 (韩元 1≈10)
英国	£ 226 (£1≈176)	土耳其	土耳其 L199000000 (TL10000≈2)
法国	F. Fr 2487 (F. Fr1≈16)	越南	越南盾 5168831 (Dong10000≈77)

没有收入的年青人们……

39800 日元,在日本对于哪些没有任何收入的年青人们,是怎样的一个概念呢?



小学一、二年级 零用钱:1038 日元/月 38 个月



小学三、四年级 零用钱:1124 日元/月 35 个月



小学五、六年级 零用钱:1435 日元/月 28 个月



中学生 零用钱:3049 日元/月 13 个月



高中生 零用钱:6756 日元/月 6 个月

生活篇

从我们的角度来看，调查39800日元对于日本消费者的概念究竟是什么呢?其实只需要从生活中哪些必要的消费来看就可以了解了。以下介绍包括食物、家电和交通工具等一切日常生活用品。当然其中的价格不意味着价值相同,有贵有贱,因人价值观而各有差异。所以我们的介绍即有高消费的商品,也有着最普通人的消费水平。

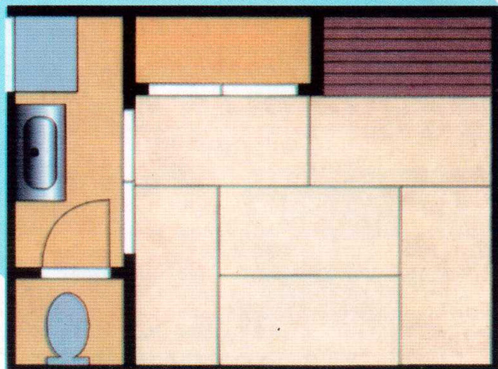
食物



有39800日元的话，可以买两只2.5公斤的多罗波蟹，两个1.5公斤大的哈密瓜要40000日元。

租房的房租

月租39800日元的房子在东京都内能租到吗?回答是可以,现在都是以有6块塌塌米大小的公寓以60000－70000日元房租为最常见形式的，要租4万日元的房子就没有洗澡间了,真是太残酷了。



▶在日本大多数的打工者和一般国家来的留学生都会租住这样的房间，据说如果算上家具的话实际需要43000日元。

家电产品

39800日元可买到我们调查到的以下家用电器，这里介绍的商品都是39800日元级的商品，不过是2月初的价格，现在有可能变动。



KV－14AF1

◀这是附带有平面特丽珑显像管的十四寸SONY电视，本款产品的价格为38800日元。



▶商店内处理的展品，图中的双开门冰箱所标定的价格正好是39800日元。

1000 TIARA ix

▼下面的方便型照相机的标价为39000日元，是由富士公司制作的新款照相机(使用胶卷)。





专用吸尘器
SC－JT80

轻便摩托

极易学会的摩托车，39800日元能入手吗?中古的可以，不过是10年前的古旧车。



自行车

可折叠后放入车站存物箱的折叠式自行车。39800日元就能得手，骑上了它行动就变得方便多了。



什么！39800日元竟然还能够买到汽车！！！

汽车

这个价格能买下小汽车吗？据知情的人士说在大量的本应报废的车或中古车中，大概其中有能以 39800 日元买得到的。不过据说这些车是没有通过车辆检查也没有保险金的，实际上让它跑起来还得花废掉数倍以上的金钱。



▲米黄色的丰田汽车，从外观上看还应该属于比较新的车辆，不知在日本汽车的具体报废年限是多少，但单从外观上来看，本车应该还能够使用两三年。



►国内通称的尼桑牌轿车，此车的款式非常老了，猜测一下应该是属于八十年代的老爷车了。



▼▲原来在日本学习乐器也并不便宜，给初学者使用的键盘和吉它的价钱与国内相比的确有些昂贵，不过没有亲自体验过，不知道它们的性能是否真的很不错，如果性能优良的话，这样的价钱才算得上真正的公平合理。



乐器

什么乐器值 39800 日元？“我们店里以这个价格可以买到键盘，吉它，小号等，但都是给初学者用的。”（许多的乐器店都是这么回答的）



最后向大家隆重介绍：在日本，普通的 OFFICE 职员朝 9 晚 5 的工作只需要 3 到 4 天，所得到的佣金就可以达到了 39800 日元的水平!!!

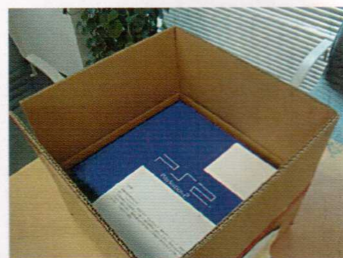
国内篇

下面让我们来看一看 39800 日元对换成人民币后是怎样的一个概念呢？

- 可以拥有单价为 1 元的游戏币 3200 枚
- 可以拥有单价为 10 元的音乐磁带 320 盘
- 可以拥有原包 PⅢ500CPU 加对应的优秀品牌主板
- 可以拥有目前流通的 PS 游戏盘 534 张左右
- 可以每月购买杂志、广场加梦幻总动员共 97 个月
- 可以两个人在高档电影院看最新电影 32 次
- 可以拥有一套创通 5.1 PS2 专用音箱
- 可以拥有三双高档运动鞋
- 可以进行一次海南双飞的旅游活动
- 可以补 2000 次左右的自行车车胎
- 可以拥有平均单价为 4.5 元的漫画 711 本左右

PLAYSTATION 2 世界最速分解!

在 PLAYSTATION2 发售当日日本的 PC WATCH 编辑部便开始了分解这台最新家用游戏主机的行动（在 DC 发售时也曾进行过类似的工作）。这家公司在 PLAYSTATION. COM 上成功地预订到一台主机，在 3 月 4 日上午八点四十分，佐川急便的“PS2 特别卡车”到达了编辑部所在的楼前。在验证了一切必要的手续后正式把这台 PLAYSTATION 2 送到编辑部人员的手中。于是分解正式开始!

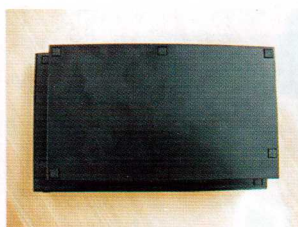


本体篇

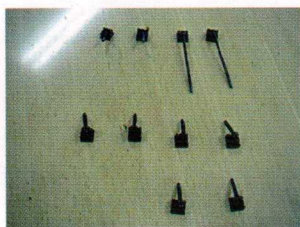
最开始看的 PS2 的印象是“没想到这么小”，实际看到之前自己想像的有差不多一般的录像机一样宽度。但是小二圈。它的大小大约就是这样，但是翻过来后并没有看到有螺丝。因为共 10 个螺丝孔各有外盖。一个个打开外盖后能看见十字的螺丝头(#2)。没想到是很普通的十字螺丝，本以为可能是特别制造的呢!

PS2 是由大小两部分组成，大的部分是 DVD—ROM 和电源区，小的部分是主板区。它们之间由 4 条连线和 1 个插口连接，在主板表面还有一个很大的散热片。

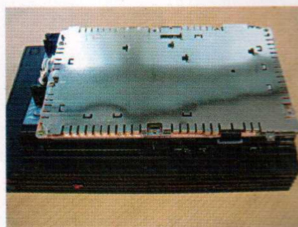
由于是用螺丝来固定外壳的，所以分拆起来相当容易。但是由于螺丝的成本较高，不利于 PS2 的大量生产，所以以后的产品也许会出现卡槽式的，如果是那样分解的难度就会变高。



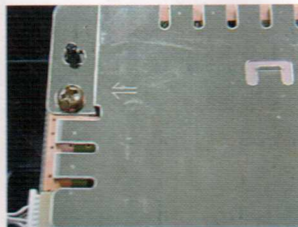
打开外壳后的样子



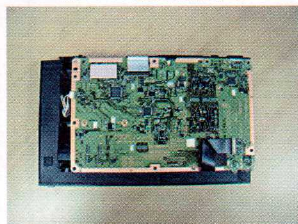
用来固定外壳的各种螺丝



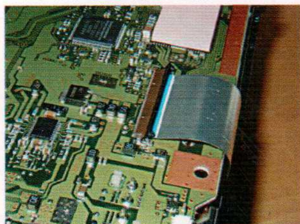
此时可以看到里面的主板



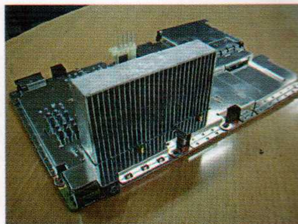
此时可以看到里面的主板



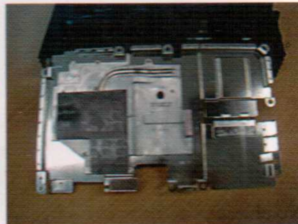
主板下部有各种连接用的排线



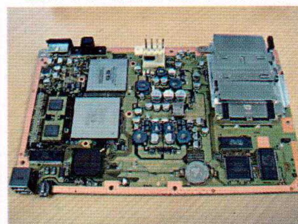
由于排线的密度很高勉强拆很易损坏



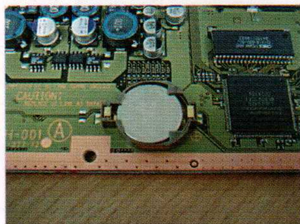
主基板的表面，装备巨大的散热片



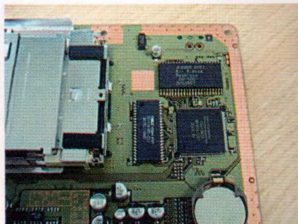
主芯片通过导热管将热量传给散热片



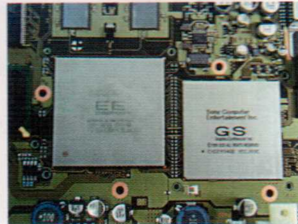
主板表面集成了 PS2 全部功能



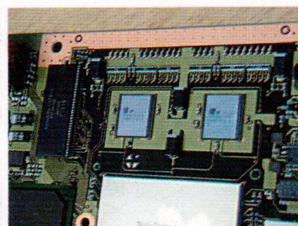
主板上的记忆电池(标志是 PS)



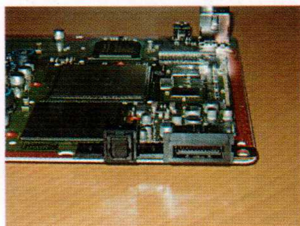
绝大部分芯片上都有 SCEI 的字样



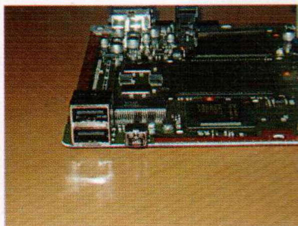
这是 PS2 的主要部分“EE”和“GS”



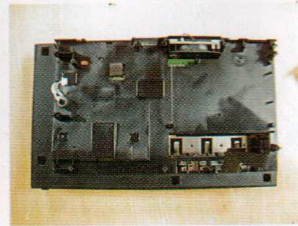
东芝生产的内存(DIRECTRDRAM)



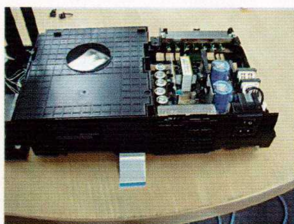
此处是光数据线接口和两个 AV 接口

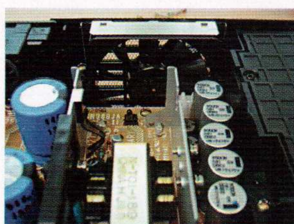


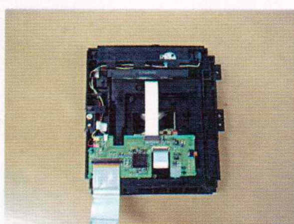
主板上设置了许多现在流行的数据接口



DVD 电源右下侧是主板散热片


取下DVD电源盖后可看到几个很大的电容


在线路板的后部是散热用的风扇


PS2的DVD部分排线与主板相连


插在PC卡槽内的仿制品

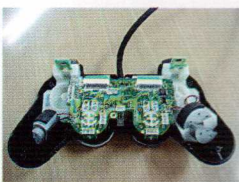
手柄篇

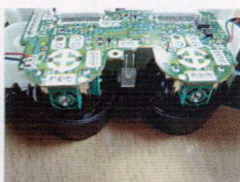


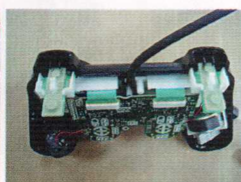
只拆开本体部分，满足不了我们的好奇心。继续拆开了手柄"DUALSHOCK2"。过去的"DUALSHOCK"是跟PS一样的白色，这次随着PS2本体的颜色，"DUALSHOCK 2"也改为黑色了，能给人一种重厚的感觉。

手柄的内部作了很大的的改动，以前的振动手柄（DUALSHOCK）在振动时是整体性的，而PS2的专用手柄却可以令手柄上的各个按键都会发生不同的振动幅度。这样使得玩家在操作游戏时更有临场感和投入感，但憾憾的是两种手柄是不能通用的。


从外观看与PS的手柄是一样的


拆开后会发现精密程度提高了


摇杆处依然是容易损坏的部分


手柄上方四个按键的内部构造


从正面看与PS手柄没有什么不同

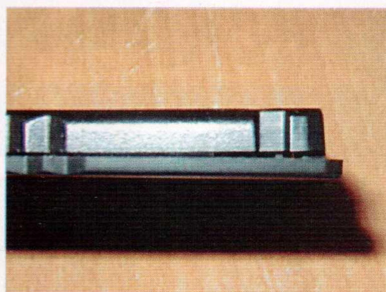
记忆卡篇



最后，能拆的东西只剩下这个新型的记忆卡了，本记忆卡完全是PS2专用的，无法与以前的记忆卡进行资料交换。它的本体记忆容量为8MB，是过去记忆卡容量的68倍，转送速度大约是以前记忆卡的250倍，由于两种版本的记忆卡不能互换，所以以前在PS上所出的游戏如果在PS2上有续篇，那么它就不能延续PS版本中的SAVE了，不知道SCEI是否有解决这种问题的方法。



记忆卡后面有"MADE IN JAPAN"的标记


如不拧开螺丝勉强拆的话很容易损坏（废话）


记忆卡内部的主芯片是东芝生产的

PS2发售当天日本秋叶原处的"壮观"景象









▶最终幻想Ⅷ
斯克尔

最终幻想Ⅶ
艾娅丽丝之死

▼最终幻想Ⅷ
萨依法

▲最终幻想Ⅷ
丽诺娅

FINAL FANTASY Ⅶ

DIVERS CHRONO

CHRONO CROSS纪念手表





POCKET WATCH

机器猫纪念品



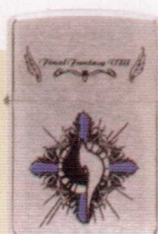


周边欣赏



金属天堂







最终幻想 ZIPPO

极速传说 ZIPPO



修道院之迷 ZIPPO



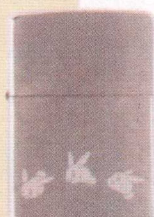
最终幻想 戒指





最终幻想 胸挂饰





圣剑传说 ZIPPO

CHRONO CROSS ZIPPO



生化危机 戒指





勇者斗恶龙 胸挂饰



啪啦啪啦啪 戒指



拉米乐队 戒指

谨以此文献给本刊男读者的女友!
以此文献给本刊的女读者!
此文献给本刊的男读者!
献给喜爱日剧的朋友!
让我们在春天……

从爱情剧中学习理想恋爱!

喂喂，你们现在恋爱了吗?以大人气爆发的《美丽人生》为首，今年春天，把让女性为之心动的爱情剧聚在一起，无论是为爱而烦恼的你，还是没恋爱的你都一定要看，日剧中理想的恋爱关系，会给你很大的提示。

盯住全日本的爱情剧!

《美丽人生》第一集31.8%开创了偶像剧历史上第一位的高收视率，木村和常盘“柏拉图式”的恋爱方式吸引了全日本的目光，两人看似无意的对话实在是太棒了，以至于许多年轻人大叫着:“好想谈这样的恋爱!”

难以转移目光的不仅是《美丽人生》，在1月份的电视剧中，可以说是各种形式的爱情剧全线登场。

充满神秘的危险男人，金城武魅力出演的《2000年之恋》。遇到一点小事就不安、迷惑，反映女性内心的部分是由木村佳乃主演的《恋爱之神》。松隆子和中山裕介联合主演的反映“女性至上的爱情”的《相亲结婚》等等，无论哪一个都不容错过。这个月我们为你们收集这么多各种各样的爱情剧，从中找一找，你的经典爱情是哪一种?

《星期五的恋人们》



在商社工作的まどか(藤原纪香)为了找回重要的笔记本而接近护卫员田边(高桥克典)，费尽心机成为秘书室职员。于是，知道了同时被分配进秘书室的香织(水野真纪)与田边是旧情人。本以为田边是一个普通的护卫员，没想到是一个有名的钢琴家，这个男子充满了神秘感。まどか在与田边互相爱慕的同时，也顾忌到与香织的交往，但是，在工作的互助和看病等事中，两人的感情在逐渐加深。

《幻想》



与对恋爱积极的母亲美津子(黑木瞳)正相反，有羽(深田恭子)是一个对恋爱非常胆怯的OL。有一天，有羽遇到了从仙台调职来的田中(中村俊介)，晚熟的她对爱情觉悟了。“接吻好吗?”可爱的有羽听到这句话什么都没说，让田中感到不应该问这样的问题。但是，有羽虽然不擅长谈恋爱，却很擅长家务，在与田中约会时，带来了一个像高级厨师做的可爱的便当吸引住了田中的心。

《美丽人生》



在图书馆工作的坐轮椅的杏子(常盘贵子)是美容师冬二(木村拓哉)的发型模特。冬二极自然地向杏子表达好感，杏子逐渐喜欢上他，但同时又深感自卑。两个人逐渐进入了对方的心里，缩小了彼此的距离。自己坚强地生活，不依靠别人的杏子，相反地，对于爱情却很胆怯。冬二不在乎杏子的残疾，像对普通的恋人一样对她，本该错过却相遇的两人终于走到了一起。

《名　牌》



担任流行品牌“ディオン”设计者的碧(今井美树)不得不聘请休假时认识的狂妄自大的青年宗一郎(市川染五郎)为自己的助手。不久，便知道了宗一郎是茶道世家的继承人，他俩是以最坏的方式相遇的两个人。对于怀有兴趣、不请自来的宗一郎，碧很反感，但是，通过公事和私事感受到了宗一郎的本性后，两人逐渐互相加深了理解，不久必然继承家业的宗一郎和以事业为生的碧的恋爱方式是什么呢?

《恋爱之神》



英语学校的教师息吹（木村佳乃）与幸神（石田壹成）已经相恋六年了。在即将结婚的时候，幸神参加“超级男孩”的比赛而进入了演艺界，与息吹渐渐产生了距离。这时，大藏省的精英——零士（柏原崇）插入了他们之间，已过25岁的息吹对长不大的幸神非常不满，再加上息吹和零士、幸神与空中小姐惠理香的关系，这个多角恋爱会有什么结果呢？

《二千年之恋》



工作认真、负责的电脑软件工程师真代理得（中山美穗）在由于2000年问题而停电的电梯中被搭乘的“外务省”野上（金城武）吸引住了。但是，这个男人是某国的工作人员，最初的目的是利用理得。相信爱情来临的理得虽然对这个叫野上的男人有疑心，但还是喜欢上了他，对于这个藏有秘密，对自己的事一言不发的男人，理得很想了解他。知道了野上的真正身份后，理得能承受住这个打击吗？

《相亲结婚》



被未婚夫背叛的节子（松隆子）不想结婚却不得不去相亲。对方是为了到海外工作而寻找结婚对象的小男人光太郎（中山裕介）。最初都不想结婚的两人不知不觉喜欢上了对方，因为节子是女性居上论者，所以抽烟喝酒，想说就说，想做就做，但幸好是个大好人。光太郎对节子的放纵置之不理，如果结婚后妻子欺压丈夫，这样也可以吗？

《平成夫妇茶碗》



借债1600万元的金本家是一个贫穷的家庭。但是满太郎（东山纪之）只会讲大话，借款只增不减。支持着这样的丈夫的节（浅野温子），勤俭节约，如果不是对丈夫的爱的话……她如今一直在鼓励着全家节约。节本是有钱人家的小姐，因相亲结婚而嫁到这样的家里，对于无处可去的自己，满太郎的爱就是全世界，但是这种想法好像有点错误，大概是嫁夫从夫吧。

新的恋爱法则是对还是错？

『爱情剧中的主人公为什么能遇到如此精彩的爱情?』这种说法是应读者的心声而出现的，下面是笔者依靠这几部日剧而选出的『电视剧中爱情胜利必胜法』，你也来感受一下这些特别的恋爱法则吧!

法则1 爱人是女强人的话就会很顺利

女人唯唯喏喏地跟在男人后面的时代早已成为了过去时，在现在和将来的世界上，甜蜜的情侣中女性居上的情况将会越来越多!?（天呀!!）给我们这样的想法的是连破30%最高收视率的《美丽人生》，坐着轮椅，身体残疾的杏子（常盘贵子）靠自己独立生活，是一个心直口快，不肯输给别人的女强人。**完全靠自己，不需要别人怜悯的杏子吸引了冬二（木村拓哉），像这样的情侣，我感到绝对能长久。**（16岁短大）**把心里想的互相告诉对方才是理想中的情侣，只是发牢骚，想说的话却不肯说出来，这样的爱情一定不会长久!**（22岁自由职业者）从日本观众的意见中感觉常盘和木村这对情侣非常完美。

当然，如果和对方成为恋人的话，想说的话就一定要全部说出来，否则就会给对方造成精神压力，这是难以忍受的。



注：文中黑色字体部分为被采访人的原话，括号内为年龄与职业。

“在图书馆的食堂里吃拉面那一幕。木村拓哉故意把胡椒粉放得很远，而常盘贵子则胜利地笑到最后，结果当然是木村拓哉输了。想逞强最后却输给弱女子的男人好可爱呀!”（18岁自由职业者）换言之，被女人驳倒的男人一定是很温柔的。



提起双方总是互相争吵却迈向婚礼的《相亲结婚》，怎么看也是松隆子要比裕介强。**“像她那样的结婚对象，连垃圾都要分开丢！”**(17岁高2) **“不是告白宣言，而是恐吓宣言，经济大权全掌握在她手里，裕介最好听懂她的意思而成为好丈夫吧！”**(19岁售货员)。**“裕介不是那种见异思迁的人，只是过得快乐就不会想到要分手！”**(16岁高二)。**“在听到男人的意见之前，先说出我的意见，这就是现在的形式！”**(18岁自由职业者)。

但是，一句话，“女强人”不代表许多妻子的心声。**“节子虽然强，但不单是强，光太郎因发烧而卧床的时候节子很挂念他，女人的这一点是最吸引男人的地方”**(24岁OL)。**“如果真的只是很强的话就会不甜蜜了，偶而假装很强的样子，而最终的结论由男人说出来是最好的。”**(23岁OL)，这样想的女人很多。



不过，与这样的“女强人”正相反的是“可爱的女人”，《爱情之神》中的息吹（木村佳乃）就是其中一个。**“一直都在等着幸神，大方地送他生日礼物，好可爱呀！”**(20岁大二)。同情木村佳乃的女性有很多。

“像壹成那样自由随意的男人，是不应该和顽固的女人生活在一起的”(17岁高2)。也有人一口咬定被她激烈的言辞打击而消沉的壹成，好可怜啊！

经常为男人而改变的女人，对于女性取得主导权是否感到“××”呢？但是，不能忘记的是，不仅仅是要变强，也不要忘记可爱，这是规则。

法2则 女人也渴望被安慰

就像许许多多的广告一样，男孩们一定都被片中女孩灿烂的笑容所感染，从而得到了安慰！其实说起来，难道人就不想被别人所安慰吗？这不禁让人想到了，让我们十分中意的“美丽人生”中的木村拓哉，他说的经典的安慰语：“让我做你的身体吧！”



“如果有人对我说那样的话，我就会一辈子和他在一起，永不分离！”(16岁，高二)像这样，想被冬二温柔的安慰的人不计其数。**“这种温柔并不是现实所迫的，而是从言语行动中自然而然流露出来的。”**(24岁，设计师)**“并不是对一位轮椅少女的同情，而是将对方看成一个无差别的人来温柔对待。”**(20岁，大二)。所以，这种的温柔真的很好！



连“幻想”中的田中(中村俊介)也是一样，**“与其与孔武有力的男人相处，不如与像俊介那样温文而雅的人在一起，来得踏实。”**(18岁，专门学校)这也是安慰型中的一类。**“这种文雅男子我是不会去喜欢的，但他也不失为一个好男人！”**(21岁，大一)有的人这么认为。但表面看起来文弱，内心却十分坚强，就像中村一样。**“如果我在公司遇到什么烦人的事，我一定会找他倾诉，让他给我安慰。”**(24岁，白领)**“这种凭实力把握工作的人比野心家好得多，也给人一种踏实的感**



觉。"(20岁,自由人)像这样喜欢中村的人也不少。



最人气的场景：中村和深田恭子KISS时，他温柔地问对方："我可以吻你吗?"**"像这样时常顾虑到女孩心情的男人真的很好，给人一种会顺利得到很多吻的感觉。"**(17岁,高三)说到这个,在"美丽人生"中也有类似情景，冬二和杏子第一次KISS之后，冬二说:"我想紧紧抱着你,可以吗?"将对方的心情放在首位,这也许就是安慰型男人的条件?

说到条件,让人想到'相亲结婚'中那个将心爱的女人看得比什么都重要的光太郎,她是属于这一类的。大雨瓢泼,用自己的上衣遮挡着雨，仍不忘给女朋友买戒指作生日礼物，这不是谁都能做到的。而光太郎,不用说大事,就连小事都为对方考虑得细致入微,女人很容易被此打动的。**真希望被这类男人从背后紧紧抱住!**这也许是女孩们真正的心声吧。

法3则 为了爱不惜犯罪



此前有"为了心爱的人不惜放弃生命"这种说法来表达对女孩子爱之深厚。而如今这种的说法，又被"为了爱情不惜犯罪!"取代了，不管怎么说,这种说法还带有现代意味呢,而"恋爱中毒"一片中的水无月美雨,意外地获得了众多声援。

"开始想怎么会跟踪不认识的人呢?后来觉得如果是相爱的双方,多少就能体会到这种心情了。"(26岁,OL)**"如果不能与他相会，我也会一直在家里等下去。"**(14岁，中二)**"如果公车中，有一个很帅的人，我想我会一直跟着他，这就叫跟踪癖?不会吧!"**(16岁,高二)



在"二千年之恋"中，**"因为金城武很帅而使中山美穗爱上他，两人爱的前途并不十分明朗，因为金城武是秘密工作员，还是不能和她交往呀!"**(20岁贩卖员)这种交往,一般人都会反对。但是美穗和武交往后发现了他的身份。**"要是我，会全力帮助他!"**(18岁,短大)**"因为是所爱的人,为了使他不被抓，我会做假口供!"**(15岁高1)像这样的女孩也不少。此外**"劝他自首，等他获释。"**这种回答就更令人感动了。



法4则 神秘男子的魅力

这回展现的是一个神秘男子,在"二千年之恋"中,中山美穗被一名秘密工作员所吸引,而且在得知他的真实身份后，也并没采取行动，这也许就是神秘男子对女人的吸引力吧。**"发现这个男人有秘密，好奇心会使我更想探求，而且这种愿望越来越强烈，我并不在乎他是什么样的人，这也许稍显恐惧,但很刺激!"**(25岁,自由人)**"与魅力相比，我更喜欢有个性的人，经常将'什么呀!想什么呢?'这种话挂在嘴边的人，不错!"**(19岁,大一)。**"对方是干什么的,住哪儿,我当然很在意,但每次一说'你似乎与普通人不同'之类的话时,他的脸上就会浮出一种寂寞的神情，这就会使我不忍揭开那神秘面纱，而使他更神密!"**(24岁白领)。**"金城武的神秘似乎有些过了，当他伪装成外务省的人时,很神秘,而当身份暴露后,还显得和原来一样神秘,没有变化嘛!"**(26岁,白领)



这条法则对"星期五的恋人们"中的高桥克典十分适合。**"大家都不知道的事,只有我想知道。好想看看他真实的面孔。不过话说回来,明明是个保卫员,却会弹钢琴,真想见识一下!(笑)"**(23岁,自由人)是啊,真正的保卫员是与钢琴什么扯不上边的,而他到底是谁?一定是个了不起的人吧!这样,需让人捉摸的男人才有味道吧!而且还要少言寡笑。**"别人的事轻描淡写,自己的事滔滔不绝,这样的男人绝对不行,寡言、沉默才是金,可以让人感觉到他的神秘,让人想更多的**



了解他，从而燃起征服的斗志。”(18岁，专门学校)

还有人将《名牌》中宗一郎的神秘说成是不食人间烟火，真是有点不可思议，但是通过他的言谈举止，也让人产生一种**“想与这种忧郁的男生交谈”**(27岁公务员)，**“我会让他敞开心扉！”**(26岁白领)这些的感觉。

法5则 不想永远和不好的男人在一起



一看见不检点或不好的男人，就会觉得浑身不自在，这是女孩子的内心想法。不过，什么才算是不好的男人呢？

在《平成夫妇茶碗》中，金本家为了还清1600万日元的借款，而每天过着极其俭朴的生活。丈夫·满太郎(东山纪之扮演)，总也梦想着挣大钱，可借款却一个劲地增加。妻子·节(浅野温子扮演)是一个像《伊东家的饭桌》和《绝佳的妻子》那样的十分小气、吝啬的家庭主妇。……这是什么样的爱呀？

“1600万日元，要是有这个数儿，真是想干什么就能干什么。‘由于还没有10亿之类的钞票，所以还不能还。’我想一定要朝着这个目标努力奋斗。”(23岁自由职业者)**“我认为比起一辈子光是玩命地工作、把一生都贡献给公司的这一类人，没有钱，却以家庭为重的人更好些，和这样的人生活起来才更有味道。对于还清借款这件事，我觉得应当是两夫妻共同努力，一起还清借款。”**(21岁OL)人们有各种各样的想法，当然还不只这些。

“我想，光是房间就一间，也许看上去会感到很温馨，可是有借款的话，就比较麻烦了，先要看它是什么时候借的。”(24、银行职员)**“如果他有借款的话，那就等他还清后，再和他结婚。”**(17岁 高三)

“要是在恋爱的时候就有这样的情况发生，那还是不要和他在一起为好。”(19岁 大1)以上这些，都是日方在大街上随机访问的。



反过来想想，如果没有借款，就一定不会成为给女孩子带来生活负担的不好的男人吗？看了《恋爱之神》的幸神，**“我觉得演员这个职业一点都不好，要为了生计玩命工作，不应永久性地做这种工作。”**(16岁 高二)**“立刻辞去工作，并不是什么不正常的做法，这样的男人就被称之为不好的男人，我觉得不太好。”**(21岁 大3)

要说结婚对象，女孩子可能会喜欢幸神那一类的，想要没有固定职业的，总之在这一法则中，出问题就出在借款上，要切记呀！

法6则 对不受女生欢迎的男人放心

说起不受欢迎的男人，一下子就会想起在《相亲结婚》中的光太郎，虽然都是不受欢迎，可也有区别。

“虽说不受欢迎，可是能赢得同性的好感也是不错的。我想，朋友多的人，一定是个好人。”(22岁 专务)也有人说，**“我与不受欢迎的他在一起，也能使我感到他的说不出的魅力，这是多么幸福的呀！”**(16岁 高2)这个女孩的话真是让人搞不懂！

光太郎这一角色极其受人欢迎。**“和男朋友在一起，连和朋友见面都会觉得很光彩，不过担心抓不住他。”**(21岁 OL)可见，现在的女孩子还是愿意寻求“能够安心的男朋友”，就连结婚，也会选光太郎这种下了班马上回家的男人。

这么说来，与“因为不受欢迎而让人安心”的光太郎相对的，就是“受欢迎让上担心”的《恋爱之神》中的幸神，由此引出这样一类人**“不富有就还好。”**(25岁售货员)

“因为他拥有收入好的工作，就不会有什么负担，这样，他的周围就会出现很多女孩子，这会使我不放心。”(20岁 大2)**“他本应是我的男朋友，可却不只属于我一个人，这将使我无法忍受！因此，我还是希望找光太郎那样的男朋友。”**(23岁 自由职业者)



由于大多数大都认为和太受欢迎的男朋友在一起会时常有不安定的感觉，因此，竟想不到优胜者常常是光太郎这类人。

“太受欢迎也是一种悲哀。我，和那样的男朋友在一起并不是那么好。”(21岁 大2)**“有太多的东西也痛苦。”**(24岁设计师)确实也有人说这样的话，不过，到底哪一种才是真的好，是不是受欢迎的就让人担心，不受欢迎的就让人安心，这都不好说，最后如何选择，还要因人而异，很苦恼吗？

谨以此网站献给喜爱动漫、游戏的朋友

WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEWTYPE 网络社区

电子游戏与电脑游戏





鸣谢:北京网易公司

■统一刊号: ISSN1005-250X / CN46-1039/G3 ■定价:7.90元